

THE GAMES machine

DA QUESTO NUMERO
32 PAGINE!

ACTION AMIGA

2

ECCEZIONALI DEMO
ORIGINALI GIOCABILI
+ 1 SENSAZIONALE
VERSIONE DIMOSTRATIVA
+ UTILITY ANTIVIRUS

All'interno
del dischetto troverete:

AQUAVENTURA

DOPO QUATTRO ANNI
E' FINALMENTE USCITO!

SENSIBLE SOCCER

MIGLIORE DI KICK OFF? SCOPRITELO!

STRIKER

UN NUOVO CALCIO
PER MANDARVI NEL PALLONE!

PROVATI PER VOI: MONKEY ISLAND II - DISCOVERY - SAMURAI
ISHAR - CIVILIZATION - HAGAR - DIE HARD II

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

OGNI MESE IN EDICOLA

ANNO 2
NUMERO 10
LUG./AGO. 1992
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

COSSOLIC

NINTENDO

NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM

SEGA

MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE

ATARI

LYNX
7800

Corriamo sul Famicom con

F1 GP

Diamo un calcio
alle nostre console:
**European Club Soccer e
Champions of Europe**



TERMINATOR

comincia la caccia su
Mega Drive e Master System



CHUCK ROCK

vi hanno rapito la donna?
Armatevi di... pancia e partite

I tempi andati sul NES



VACANZE DI TUTT'AZIONE

Eccovi arrivati alle tanto agognate vacanze, dico agognate perché non so se ve le siete proprio meritati. Spero di sì. Il solo fatto di aver scelto ancora una volta *The Games Machine Action* però vi autorizza a trascorrere un periodo di tutto divertimento, e riposo, nei lidi che preferite o sulle vette più innevate. Comunque sia non vi siete certo scordati del vostro, fedelissimo Amiga, e così anche in questo numero che unisce due mesi insieme (luglio e agosto) abbiamo pensato di offrirvi non solo i dimostrativi di due giochi proprio bellissimi, ma anche un demo tutto da guardare e un gioco intero tutto da giocare! Ma siccome non siamo mai contenti (vi

conosciamo molto bene, cari lettori), abbiamo inserito nel dischetto anche una utility... utilissima! Insomma, l'avete capito, non ci stancheremo mai di darvi il meglio, e siccome anche noi desideriamo andare in vacanza in pace e serenità, abbiamo pensato bene di offrirvi un numero davvero sensazionale, anche per quanto riguarda le recensioni, così non potrete certo lamentarvi, e finalmente potremo goderci anche noi qualche settimana di meritato, anzi, meritatissimo riposo. Ci rigiochiamo a settembre, e già che ci sono, dò un caloroso bentornato a Marco Auletta.

*Buone vacanze,
Stefano Gallarini*

AQUAVENTURA 5

CIVILIZATION 18

DIE HARD 2 20

DISCOVERY 13

HAGAR THE HORRIBLE 23

ISHAR 14

MONKEY ISLAND 2 8

SAMURAI 17

SENSIBLE SOCCER 4

STRIKER 7

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

Direttore Responsabile: Roberto Ferri

Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini

Caporedattore: Marco Auletta

Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali

Redattori: Alessandro Rossetto, Giorgio Baldaccini, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini.

Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri

Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi

Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02)

66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78

Fotolito: LitoMilano, Brughiero (MI).

Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A - Cernusco Sul Naviglio (MI).

Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 688.00.246

Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano

Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%

SENSIBLE SOCCER

Dal dottore: "Signora, suo figlio ha una carenza di calcio..." "Vuol dire che gli devo comprare Kick Off?" "No, Sensible Soccer!"

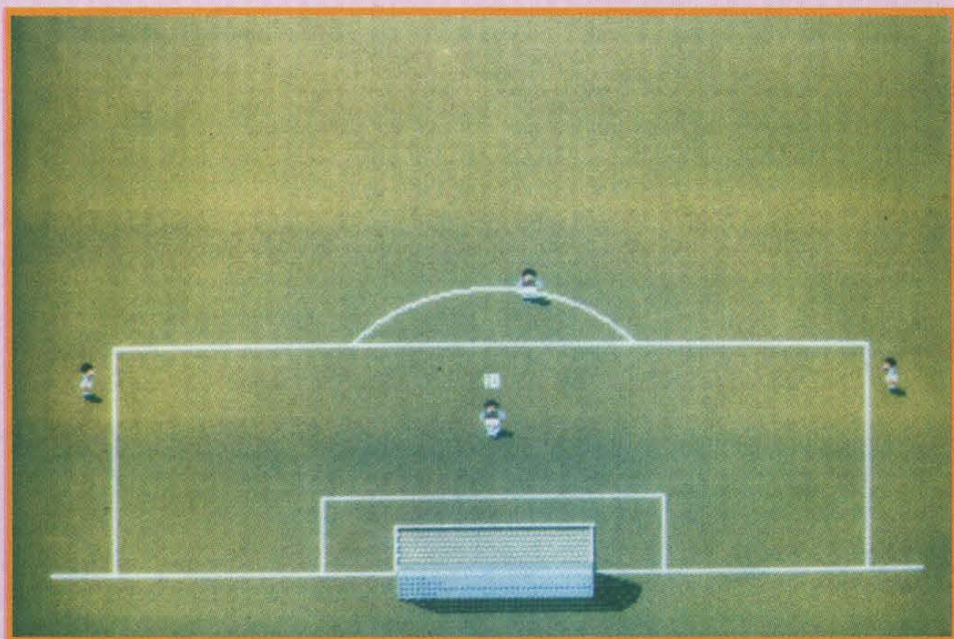


E se non ci fossimo noi a fornirvi questi eccellenti esempi di umorismo ('na robba), che cosa fareste? Scherzi a parte, ecco a voi l'unico, il vero, l'incommensurabile Sensible Soccer - direttamente a casa vostra! Nella demo giocabile che troverete (o avete trovato, se siete degli

impazienti) nel dischetto allegato (che, non ci stancheremo mai di ricordare, gira solo su AMIGA e non su PC, ST, Nintendo, Bravosimac...) potrete osservare e provare solo il succo del gioco, e cioè la partita vera e propria, mancando così tutta la sezione di gestione delle squadre con delle chicche come la scelta dell'aspetto dei calciatori, il tipo di maglie e così via. Per sapere che cosa vi aspetta d'altro a gioco concluso (dovrebbe essere già in giro), vi rimando direttamente alla recensione su TGM, ma eccovi lo stesso alcuni ragguagli: nella versione definitiva ci saranno ben 98 club europei tra i quali scegliere la propria squadra, ognuno con i suoi bravi nomi dei giocatori & allenatore, colore delle due maglie e

caratteristiche (per l'Italia sono presenti Napoli, Sampdoria, Inter, Roma, Milan e Juventus). E' possibile partecipare al campionato già pronto e persino prepararsene uno con le regole che più ci aggradano - quanti punti si vincono per la vittoria? Quante partite da giocare? Fate voi. Altre peculiarità?

beh, ci sono ben dodici tipi di campi da provare (dal lercio infangato all'asciutto e tirato a lucido). Il programma tiene



conto dei nomi dei marcatori, cosicché in ogni momento potete sapere chi ha segnato e a che minuto. Sempre parlando di tempo, le partite durano comunque novanta minuti - con il piccolo particolare che si può scegliere QUANTO dura un minuto. Per il resto... beh, l'unica cosa che vi resta da fare è fiondarvi fuori di casa e comprare l'originale!

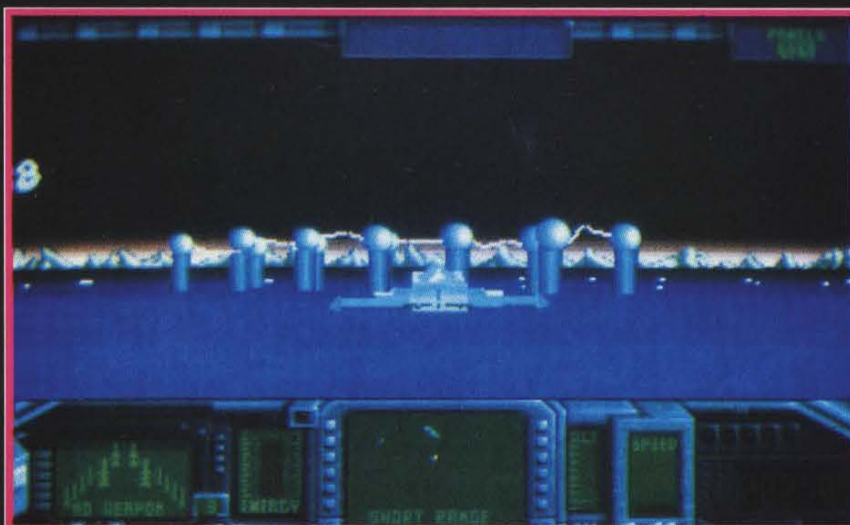
Marco Auletta



AQUAVENTURA

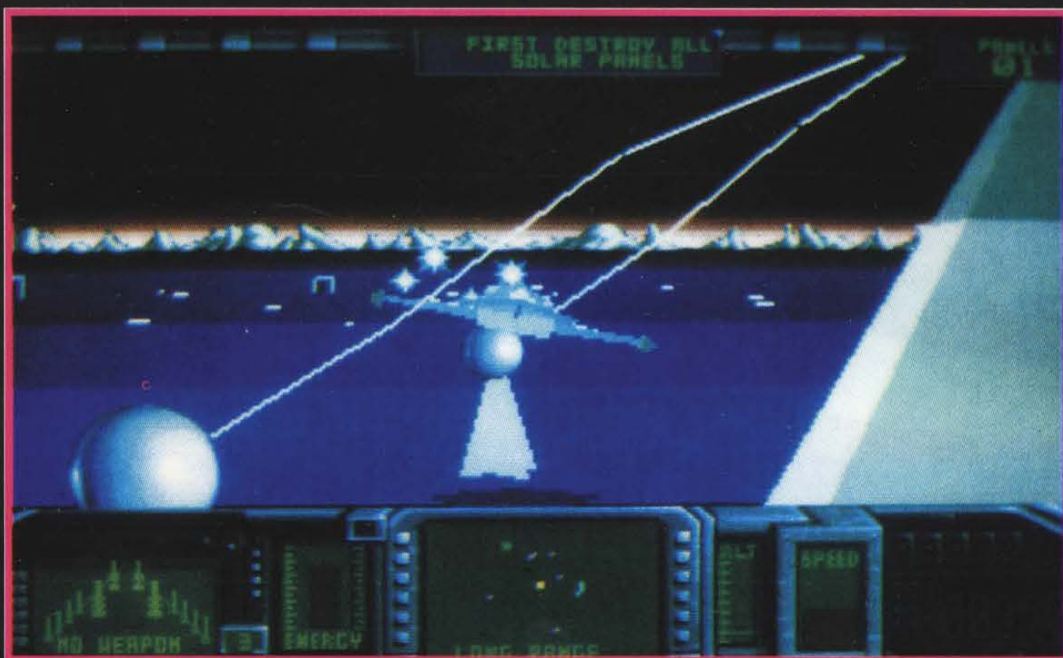
Ci sono voluti quattro anni, ma alla fine la Psygnosis ce l'ha finalmente fatta a concludere uno dei parti più travagliati della storia del software...

E' stato il gioco di copertina dello scorso numero di TGM (dovreste quindi ormai saperne abbastanza, se non tutto!), ma abbiamo voluto fare di più, presentarvelo anche come demo esclusivo... Un demo fu quello che



Cos'altro posso aggiungere? Che con i tasti funzione si regola la velocità, con la lettera R si sceglie la portata del radar mentre con la S si seleziona il mirino; come indicazioni di base mi sembra possano bastare, buon'aquaventura...

MAX



doverosamente premettere che, trattandosi di una versione dimostrativa, avrete solo una manciata di secondi di gioco effettivo, ampiamente insufficienti per portare a termine la vostra complessa missione, ma allo stesso tempo in grado di rendere più che un'idea di quanto vi attende

catturò irrimediabilmente l'attenzione di tutti tempo addietro, ed un demo è quello che potete avere fra le mani adesso che il gioco s'è reso disponibile.

Tralasciamo dunque ulteriori dibattiti relativi alla tormentata gestazione che ha fatto più volte ipotizzare il definitivo abbandono del progetto, i continui cambi strutturali da esso subito, gli interminabili ritardi, che hanno comunque contribuito a far crescere l'attesa... E veniamo ad una sommaria descrizione del vostro compito. Bisogna però

all'interno della confezione originale già disponibile nei negozi.

Superate le schermate iniziali vi troverete alla guida del vostro mezzo "aquavolante", a questo punto (seguendo le istruzioni che vi saranno comunque date dal programma stesso) dovrete eliminare tutti i pannelli solari, quindi le navi aliene, poi i generatori energetici e quindi la piramide dalla quale fuoriuscirà la

creatura guardiana del livello. (che comunque, purtroppo, non credo che avrete modo di incontrare, per le sopracitate limitazioni temporali).



PS

Ho appena scoperto una sorta di cheat-mode (anche se a dire il vero non ho ben capito come si inserisca...): a volte il timer va in palla e quindi potrete continuare a giocare, almeno fino a quando il vostro livello energetico ve lo consentirà (oppure fino allo scontro con il mostrone finale).

- Ma ecco che arrivo io! Durante il gioco, date la pausa e aspettate che siano scaduti i sessanta secondi (che scorrono comunque). Per precauzione, aspettate ancora un po' e toglietela. Il tempo dovrebbe ora essere rappresentato da una sola cifra e il Game Over dovrebbe essere lontano. Ualà!



ELVIRA IMAGE © 1991 QUEEN "B" PRODUCTIONS. ALL OTHER MATERIALS © 1991 ACCOLADE, INC. ELVIRA AND MISTRESS OF THE DARK ARE THE TRADEMARKS OF QUEEN "B" PRODUCTIONS. THE JAWS OF CERBERUS IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. ALL OTHER TRADEMARKS AND REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

CADARIO

ELVIRA® II The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™



AMIGA

PC

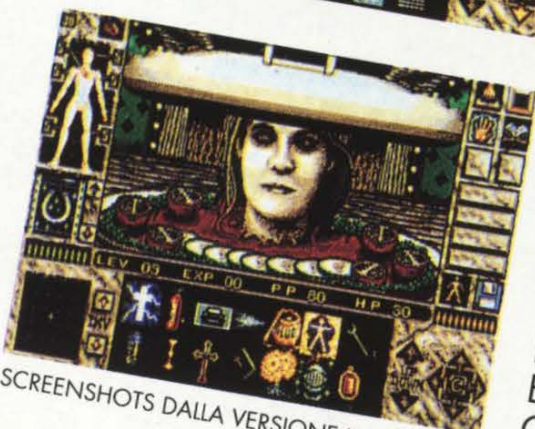
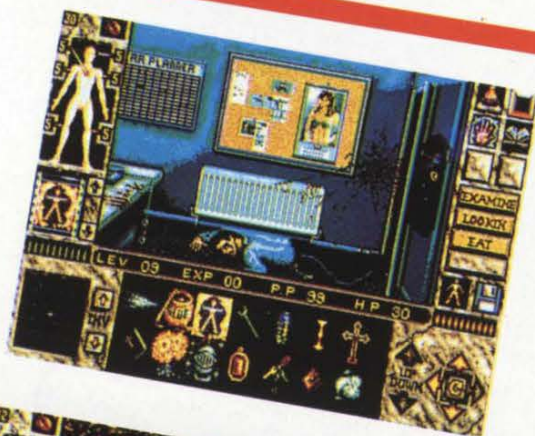
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.



ATTENZIONE...

QUESTO GIOCO
È TUTTO

IN ITALIANO



SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.



UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™
LEADER
DISTRIBUZIONE.

STRIKER

Con l'avvento degli ormai conclusi Campionati Europei (quando sto scrivendo quest'articolo non sono ancora cominciati, ma mi sbilancio con una previsione tipo pendolino: io dico Francia) sono già arrivati sul mercato una valanga (per non dire una voragine) di simulatori calcistici, a tanti ancora ne arriveranno. Sensible Soccer è probabilmente il migliore in assoluto, ma questo Striker gli è solo di poco inferiore...



ma semplicemente un demo dimostrativo grazie al quale apprezzare alcune delle indiscutibili qualità che gli hanno concesso, con pieno merito, di strappare un convincente 94% nella tempestiva recensione alla quale si fa riferimento nella parentesi soprastante. Cosa si può aggiungere.... Caricatelo e buon divertimento!

MAX



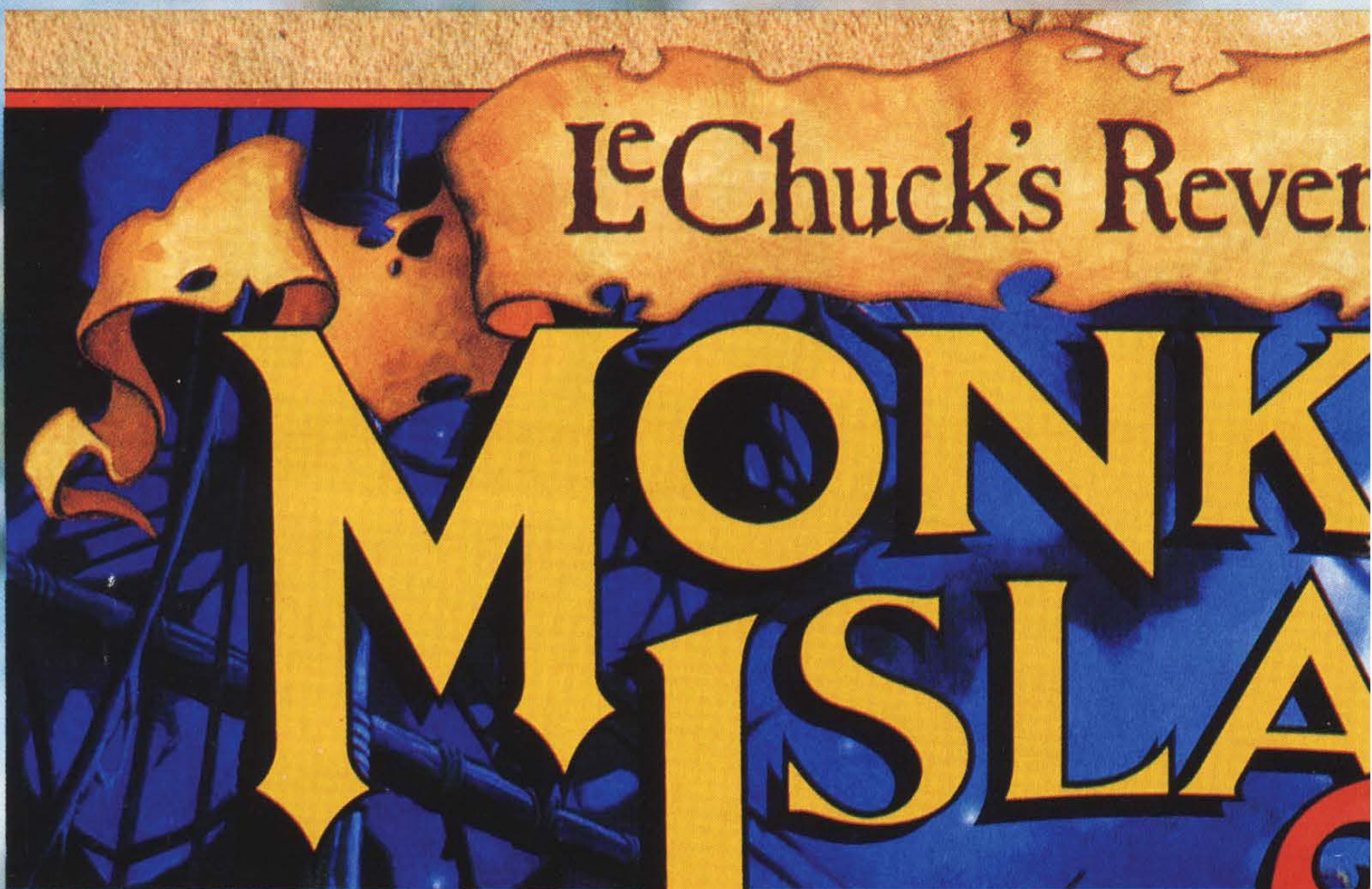
Anche se ormai lo dovrete già sapere a memoria, Striker è il primo gioco "da solisti" della neonata Rage Software, una nuova casa inglese fondata dall'ex gruppo di programmatori Ocean che si nascondevano dietro la sigla Special FX (per ulteriori approfondimenti in materia potete sempre rivolgervi allo scorso numero di Giugno di TGM...). Cominciamo col dire che questa di Striker non è una versione giocabile,



LUCASARTS

Quanto tempo sarà passato? Facciamo un po' il conto: dalla prima apparizione di Guybrush Threepwood in *The Secret of Monkey Island* sui monitor dei PC, circa quattordici mesi; dalla relativa conversione Amiga diciamo tredici, dall'anteprima di *Monkey Island II* un anno intero (sto scrivendo il 7 di Giugno); dall'uscita su Pc di *Le Chuck's Revenge* poco meno di cinque mesi e dalla conversione Amiga... poco più di una settimana!

Se nella realtà sono passati circa nove mesi tra un gioco e l'altro, nella dimensione parallela dei videogiochi il tempo si comporta in maniera completamente differente e all'inizio di *Monkey Island II* troviamo Guybrush invecchiato di un paio di annetti, carico di ricchezze grazie a una fortunata carriera come cacciatore di tesori e fornito di barba e baffi che stonano decisamente con la sua faccia



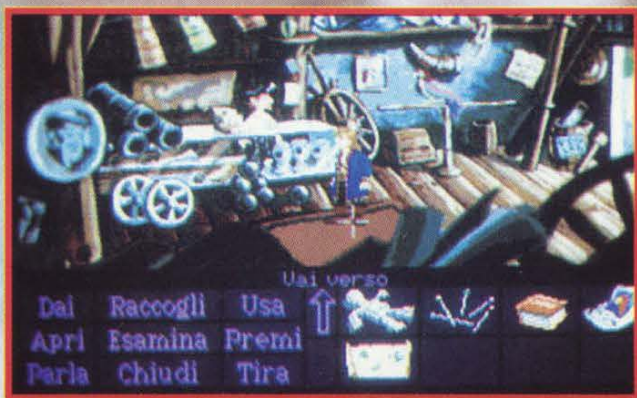
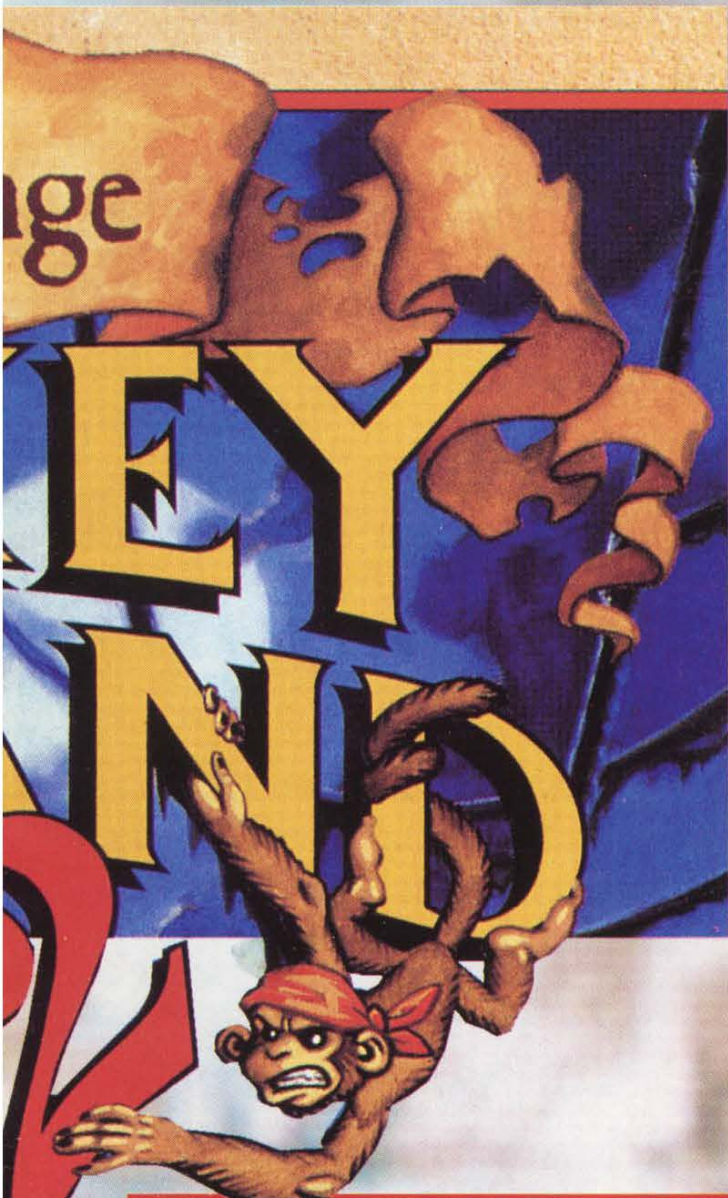
da ragazzino un po' tonto. Le cose da un po' però non gli vanno poi tanto bene: le avventure sono finite, nessuno lo riconosce come il vincitore di Le Chuck ed è finito su una squallidissima isola nota come Isola di Scabb, alla ricerca di un fantomatico tesoro del quale tutti ignorano origine, posizione, consistenza e valore. Persino i racconti

delle sue avventure non sono più apprezzati! Le cose a questo punto si complicano: Guybrush viene completamente "ripulito" da un pirata locale, un certo Largo LaGrande (ex tirapiedi del famigerato pirata Le Chuck - sempre lui!) e si scopre impossibilitato a lasciare l'isola, per via di un embargo imposto dal gradasso di prima

sull'isola, embargo che prevede una tassa di venti monete d'oro su tutte le imbarcazioni in partenza dall'isola. A questo punto, l'unica cosa da fare è eliminare Largo - ma come? Un punto di partenza potrebbe essere lo "studio" della chiromante-cartomante-rabdomande-mendicante Mojo, reduce da *Monkey Island*. Proprio qui infatti vi

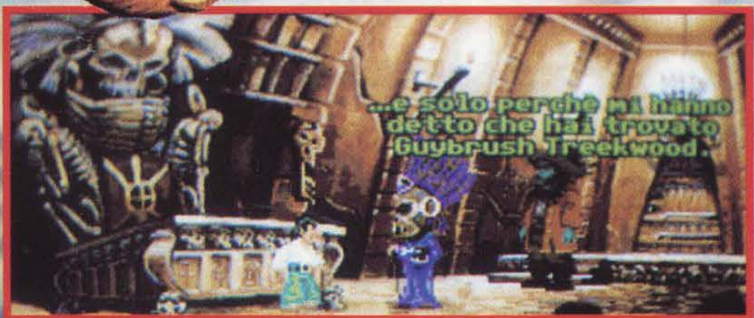
viene fornita la ricetta (woodoo, naturalmente) per levarvi dalle scatole l'odioso tassatore - ricetta che consiste nel procurarvi "del fluido corporeo, dei capelli, un indumento e un pezzo di antenato" di LaGrande! Naturalmente, risolto il problema dell'embargo, avrete a che fare con due problemi incrociati di dimensioni ben più ragguardevoli: per colpa di una vostra sbadataggine, il simpaticissimo Le Chuck viene riportato in vita, questa volta non più sotto forma di fantasma ma sotto forma di zombi in





(barando clamorosamente), vincere una gara di sputi (barando clamorosamente) e persino riuscire a far tacere Stan (barando...lo clamorosamente! - questo finissimo gioco di parole lo capiranno in due, lo capirete anche voi quando avrete risolto il problema). Insomma, vi dovrete dare un gran da fare, e lo farete decisamente volentieri visto il modo in cui è stata convertita questa ultima avventura targata Lucasarts! Come i più informati tra voi sapranno certo, la versione per PC esige la VGA 256, e ogni schermata era una vera festa di colori, sfumature e finezze varie. Ebbene, qualcuno

utile per gli altri) è tutto un cambiar dischi - ce ne sono undici - e non è affatto piacevole, visto che l'azione viene continuamente spezzettata da invadenti request quando meno ve lo aspettate e per le cose più futili (ma chi se ne frega del verso dei pipistrelli!). Risolto questo problema, rimane quello della traduzione, croce e delizia di queste operazioni, che da un lato amplia il pubblico possibile di un prodotto e dall'altro rischia di rovinare il gioco. Nel nostro caso, la situazione non è poi così drammatica: il lavoro è superiore alla



carne, ossa e fetore; inoltre, a quanto pare la mappa che conduce al misterioso tesoro è stata suddivisa in ben quattro pezzi, naturalmente sparsi su svariate isole, adeguatamente occultate e in mano a cose e/o persone tutt'altro che disposte a cedervi - che gusto ci sarebbe, altrimenti? Sempre più naturalmente, il recuperare questi quattro pezzi di mappa vi vedrà impegnati in numerosissime altre cerche una più impegnativa dell'altra: dovrete trovare una nave affondata, riuscire a giocare d'azzardo (barando clamorosamente), destreggiarvi tra le circa trecento voci dello schedario di una libreria, vincere una gara di bevute

merito va poi alla programmazione, lo scroll infatti è migliorato, l'azione è decisamente più veloce e le animazioni sono più fluide. Lodi anche per il sonoro: manca qualche effetto, ma le musiche sono state



riscritte ad arte e lasciano indietro di un bel po' la Sound Blaster della versione originale. Ovviamente (c'è bisogno di dirlo) la lode più grande va all'avventura vera e propria: la sfida è nettamente aumentata da Monkey Island II (ma per i principianti c'è il modo facilitato), il gioco è più vasto, denso di umorismo demenziale e ben congegnato - che cosa chiedere di più? Sfortunatamente ci sono alcuni nei: se non si possiede un hard-disk (oramai indispensabile per chi non ha intenzione di usare l'Amiga come una console con tastiera e molto

media come qualità, anche se siamo ancora a livello di erroracci da "penna rossa" e quattro sul registro. Esempi? La frase "We can't go there, mon. It's the Forbidden Triangle" (letteralmente "Non possiamo andare là, è il Triangolo Proibito") è stato tradotto con un terribile "Non possiamo andare là, il Triangolo è proibito" - ugh! e l'oggetto "hard rock mattress" (più o meno "materasso duro

come una pietra") è diventato il musicale "materasso hard rock". Senza contare frasi come "Guarda come schizza nelle tasche" (riferito a un osso in procinto di decollare, che

credetevi!) che non possono che suscitare ilarità nelle nostre povere menti perverse, ma che ci volete fare, siamo malati. Considerando i pro e i contro, Monkey Island II è un acquisto essenziale per i fan della Lucasarts dotati di disco fisso, un acquisto molto intelligente per quelli privi di HD ma forniti di pazienza, un buon acquisto per i fan senza pazienza e così via all'infinito, insomma, compratevelo e basta - al limite non ci giocate, ma lo dovete avere.

Marco Auletta



VALUTAZIONE GLOBALE





WOODTICK

La nostra fantastica stazione turistica! Potrete trovare praticamente di tutto: un bar-ristorante, una locanda, una moderna ed efficiente lavanderia semi-automatica, un falegname e persino un cartografo (non si sa mai)!



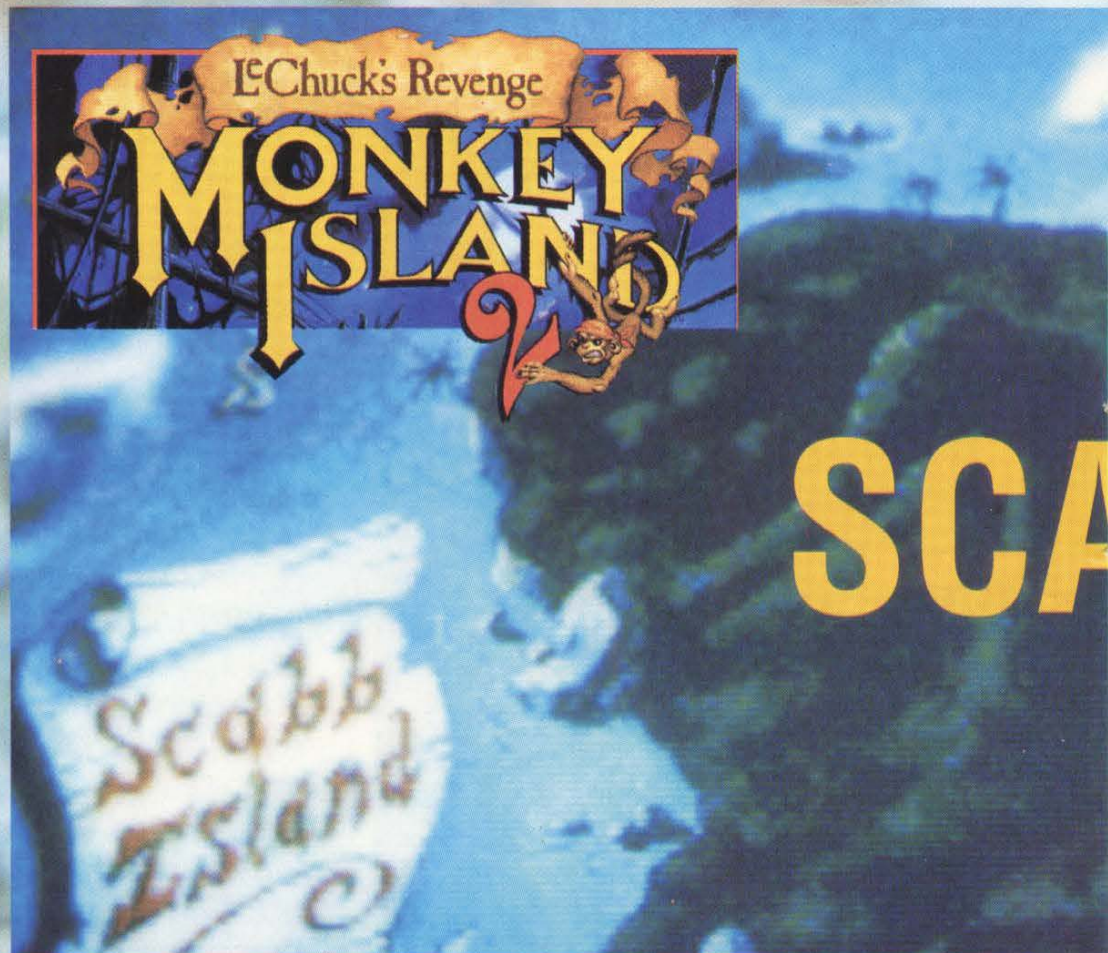
IL FALEGNAME

Avete bisogno di un surf? Di una gamba di legno? Da quest'individuo troverete tutto quello che vi serve - e anche di più!



WALLY IL CARTOGRAFO

Questo simpatico ragazzino vi potrà fornire mappe di ogni genere per qualsiasi località - eccetto quelle che gli chiederete, naturalmente...



IL BAR

L'assoluta cura per l'igiene, la clientela scelta e l'ampia selezione di bevande e pietanze faranno del "Labbro Insanguinato" il vostro locale preferito - anche perché non c'è altro...



LA LAVANDERIA

Macchie di sugo? Grasso? Succo di frutta? Scorie radioattive? Niente paura, qualsiasi cosa sia, ci rimarrà.



LA SPIAGGIA

Ammirate la nostra stazione balneare! La sabbia candida, il chiaro di luna, l'acqua calma... E, per il folklore, trovate anche i due vecchi pirati Bart e Fink disposti a cantarvi le loro vecchie canzoni di memoria piratesca. E per un veloce spuntino, c'è anche il baracchino degli hot dog!



LA LOCANDA

D'ora in poi, il lusso dei grandi alberghi sarà con voi anche durante i vostri soggiorni qui da noi! Ampie camere soleggiate, pulizia e cortesia sono i punti di forza della nostra organizzazione. Perché andare chissà dove quando potete alloggiare nel centro della nostra metropoli?



CAPITAN DREAD

Se le escursioni marittime sono il vostro pane, non dovrete fare altro che contattare il famoso Capitano Dread e godervi la gita!



IL CIMITERO

Non è detto che ne dobbiate per forza usufruire, in ogni caso di spazio ce n'è in abbondanza, e ci sono tutti i comfort!



MOJO

Sempre per chi preferisce il folklore locale, ecco lo studio della maga Mojo, esperta in woodoo e magia di ogni genere. Qualsiasi problema abbiate, lei ve lo risolverà (dietro modico compenso).

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

**AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT**

124 PAGINE

ZOOL: IL PLATFORM DELL'ANNO!

**SENSIBLE SOCCER & WIZKID
RITORNO ALLA GRANDE
PER I SENSIBLE SOFTWARE**

**LURE OF THE TEMPTRESS
INDIANA JONES IV
ETERNAM**

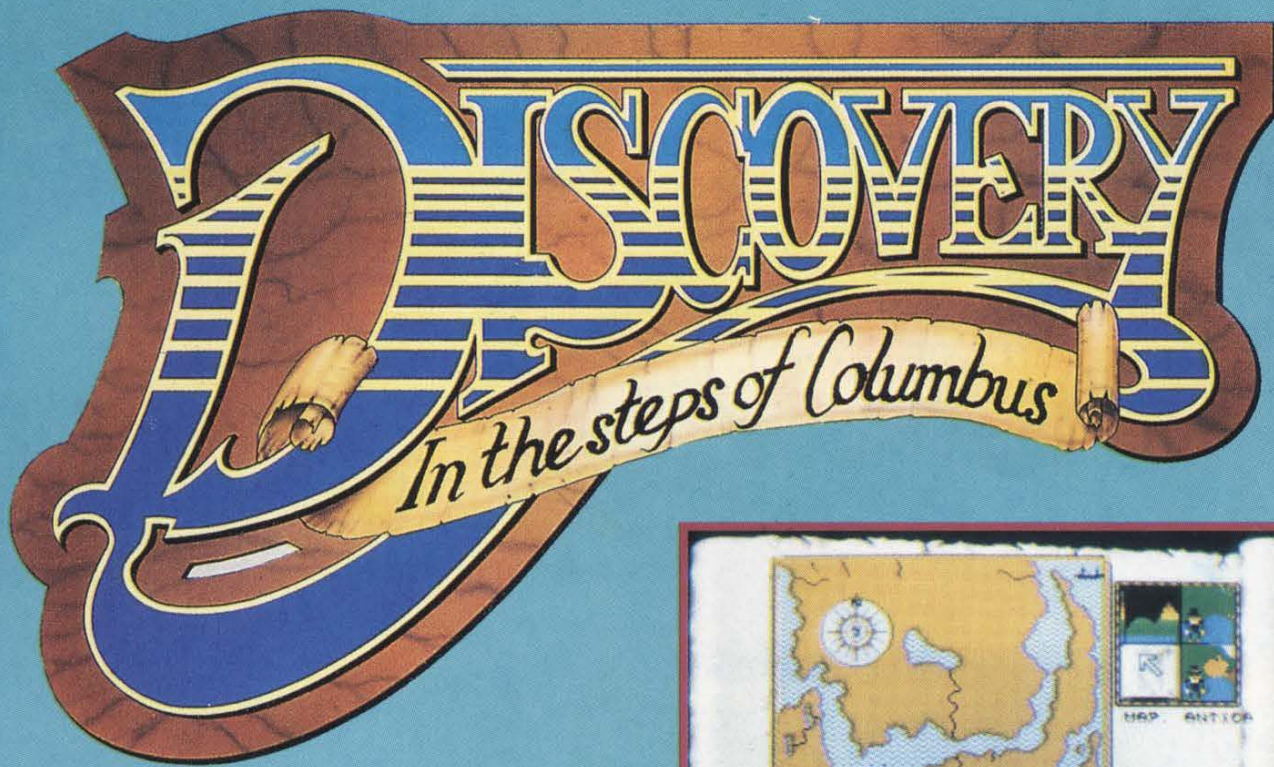
AVVENTURIERI ALLA RISCOSSA!

FINALMENTE DISPONIBILI:

GUY SPY

G-LOC

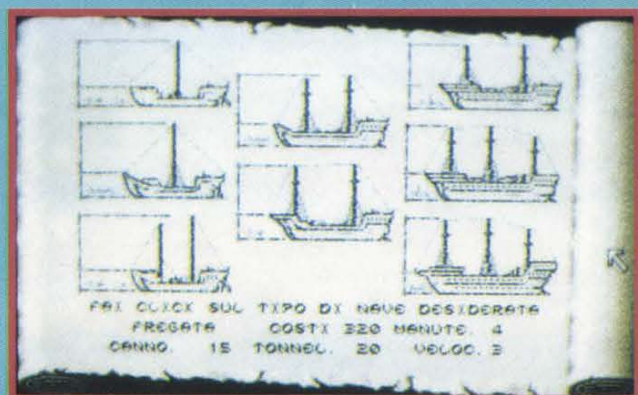
ACES OF THE PACIFIC



IMPRESSIONS Lit. 49.900

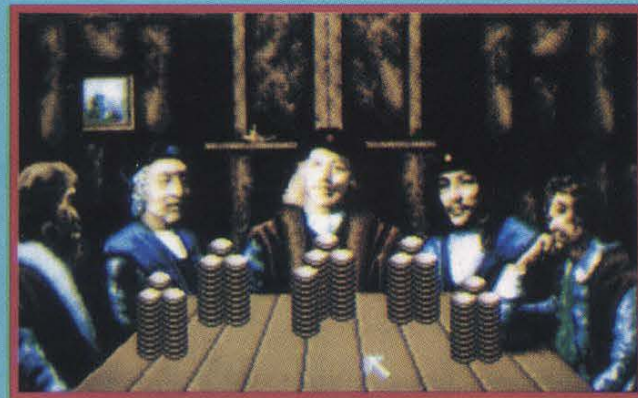
Qualche anno fa Cristoforo Colombo scoprì l'America, e - vedi caso - proprio quest'anno ricorre il cinquecentenario dell'avvenimento. Potevamo restare insensibili alla storica ricorrenza? Evidentemente no, così vi rifiliamo la recensione di questo gioco dedicato alla scoperta dell'Uovomondo, con annessi e connessi.

Il nostro buon Cristoforo tentò l'avventura a bordo di tre caravelle, ma questo nome così impomatato non rende bene l'idea delle loro dimensioni: erano navi piccole, ma davvero piccole; niente a che vedere con i torreggianti galeoni (anche se gli storici oramai non sono più concordi sulla storia delle tre caravelle, ora optano per la formula "due caravelle e un'altra della quale non mi ricordo il



nome dalla stazza più che doppia - quasi tripla" NdMA). Ma ormai lo sapete: mollemente distesi su una sedia morbida, con a destra un frigorifero contenente ogni sorta di beveroni e a sinistra un arsenale di merendine, noi videogiocatori possiamo correre rischi assolutamente tremendi senza lasciare il monitor.

E Colombo sicuramente non ebbe vita facile nel suo viaggio, a bordo di tre navucole il cui equipaggio finì più volte sull'orlo dell'ammutinamento. Il vostro compito nel gioco è semplicemente quello di scoprire nuovamente l'America, usando la mappa reale o altre fittizie, cercando di tener testa ad altri quattro avversari digitali. Il gioco funziona in un ambiente da mouse pilotato da icone e disegni, con una grande mappa a scorrimento cilindrico. Questo nuovo tipo di scorrimento (è stato usato - mi pare - solo in Windwalker) sta quasi a suggerire uno stridente contrasto con le credenze dell'epoca: terra piatta, i cui bordi sono sospesi sull'inferno. Ma Colombo credeva nel "buscar el Levante por el Poniente", e i fatti gli diedero ragione. Ora, nel gioco dovete costruire una flottiglia di navi, scegliendo tra alcuni tipi, da mandare in giro per l'oceano con diversi compiti: missioni esplorative, commercio, battaglie. Le navi che trovano terra possono fondare un nuovo porto, da cui i coloni cominceranno a esplorare - ai vostri comandi - i dintorni cercando gli indiani



o preziose materie prime. Nelle vostre mani sono quindi tutte le decisioni: rotte da prendere, che cosa costruire, richieste di prestiti, disposizioni ai coloni, battaglie varie per terra o per mare.

E' da notare che questo gioco assomiglia molto nelle linee generali a Merchant Colony, della stessa casa. Ciò non fa onore alla Impressions; per il resto il gioco è un mini-simulatore abbastanza compatto che per questo non sacrifica il livello di ricostruzione e la profondità. Basta progredire un po' nel gioco per trovarsi alle prese con numerose unità - navi o personaggi -

proprie e nemiche, e nel complesso il gioco è abbastanza avvincente pur non offrendo niente di veramente particolare. L'accento del gioco è spostato

alla parte commerciale/gestionale invece che alla sezione esplorativa, quindi il riferimento a Colombo è un tantino ingiustificato: trovar terra è



facile, badare ai rivali assai meno. Se vi interessa di più la fine strategia del viaggio esiste Galleons of Glory, altrimenti questo è un prodotto mica male corredato di un manuale sopra la media.

W.B.

VALUTAZIONE GLOBALE



ISKAV

LEGEND OF THE FORTRESS

SILMARILS

Una vastissima radura pianeggiante tappezzata qua e là di robusti alberi è sapientemente irrigata da tre o quattro fiumiciattoli. E un protagonista mezzo orbo che non riesce a trovare la Fortezza del Cattivo ad occhio nudo in un paesaggio così benevolo. Questa è la storia.

Ehm, forse non sono stato troppo chiaro. Provo un po' a ricapitolare: la radura è la terra di Kendoria e il cattivo è un certo Krogh, figlio illegittimo di Astaroth, Medusa, Cattivissimik ed Elvira (qui c'è qualcosa che non quadra ma fa niente). Si dà il caso che Krogh si sia nascosto da qualche parte nelle zone più remote della terra di Kendoria che, purtroppo è come divisa in quattro dai suoi fiumi e l'unico sistema di passare da una sezione all'altra è quello di trovare un ponticello (o un teletrasportatore) che neanche tanto raramente sarà presidiato da qualche mostro

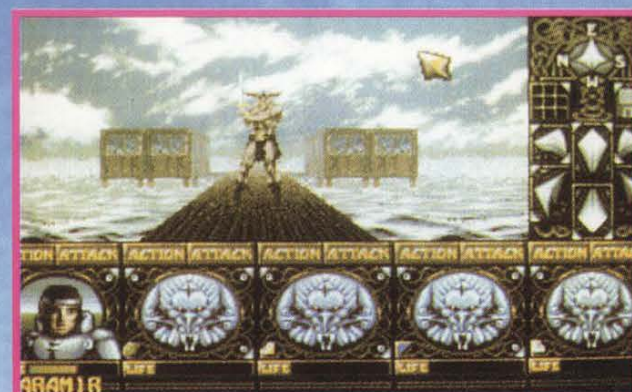
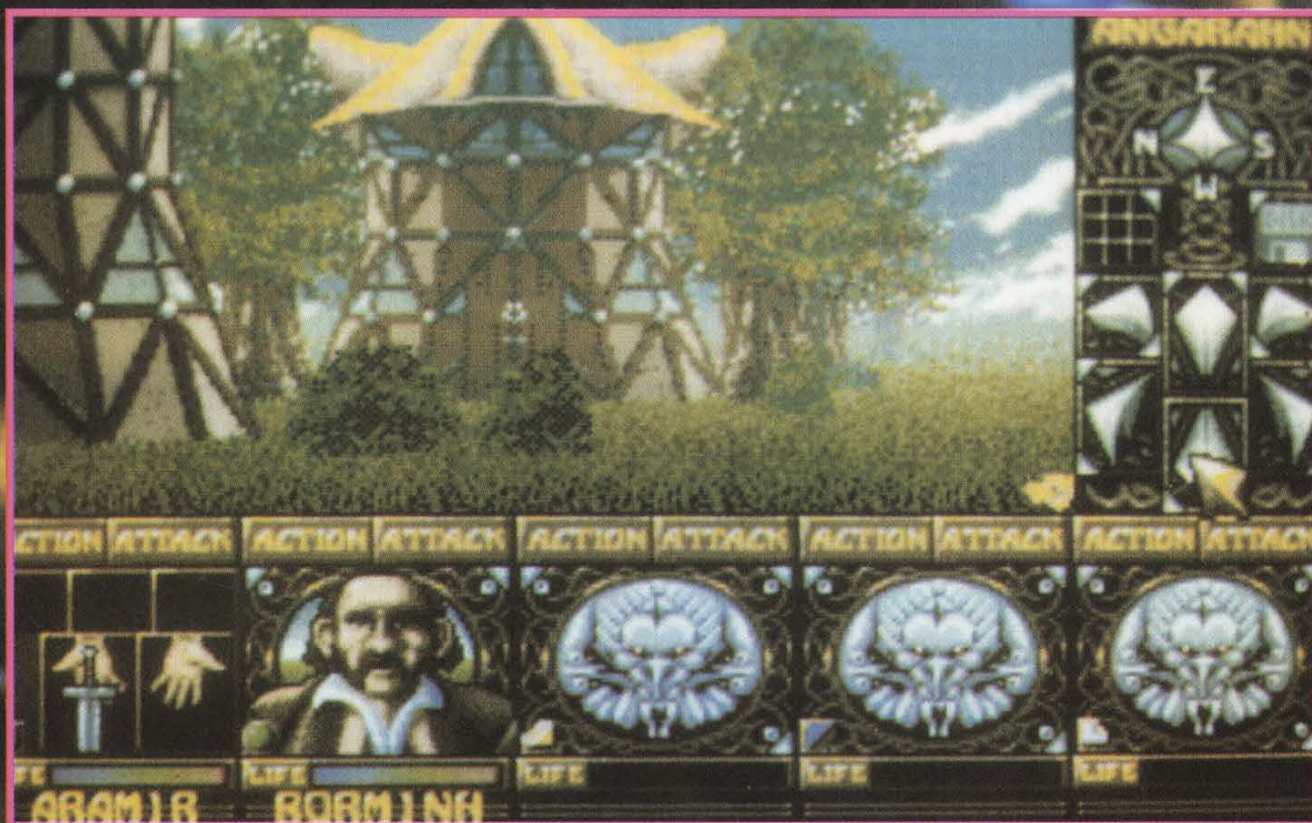
guardiano dai poteri non indifferenti. Il resto ve lo potete anche immaginare: trattasi di un Dungeon Master all'aperto in cui bisogna trovare i soldi necessari (col sistema più vecchio del mondo: combattendo) per potersi pagare gli stud... ehm, tutte quelle piccole cosette che fanno felici gli avventurieri (armi nuove, passaggi di livello, ecc.).

Resta il fatto che una vita in solitario è triste assai e che ci sono una trentina di personaggi che aspettano solo di essere reclutati da qualche anima buona bisognosa di qualche paio di braccia in più.

Basta, infatti, trovare qualche villaggio, imboccare la porta della locanda e mettersi a corteggiare le camerierin... ehm, a gridare a squarciagola: "signore e signori, sto partendo per una missione suicida, c'è nessuno che vuole unirsi a me?" e aspettare con pazienza la risposta (e ricordatevi: non arrendetevi al primo insuccesso!). Scherzi a parte qualche pazzoide lo troverete anche, ma attenzione: alcuni potrebbero essere

dei traditori e, dopo qualche ora di viaggio al vostro fianco, non esiteranno a rubarvi qualche oggetto oppure i vostri soldi per poi sparire nel nulla.

Bah, arruolamenti a parte vi toccherà cercare in lungo e in largo i pochi oggetti presenti del gioco, primi fra tutti le rune magiche (che saranno stranamente adagate su dei piedistalli giusto nel caso non ci vediate troppo bene), per non parlare della fiaschetta di vetro per miscelare le pozioni (ce n'è una sola in tutto il gioco), trovata la quale sarete solo a metà dell'opera. Nel senso che vi mancheranno gli ingredienti che, manco a farlo





apposta, saranno suddivisi in parti eque in ognuno dei villaggi muniti di emporio (e questo significa altri lunghissimi viaggi praticamente senza mappa). A questo punto non vi resterà molto da fare: SOLO trovare la fortezza del signore del male (il cattivo Krogh), a meno che la Silmarils non vi riservi altre sgradite sorprese (e peregrinazioni).

Il resto è quasi scontato: c'è la solita interfaccia a icone per gestire spostamenti, inventario, combattimenti ed azioni varie come preparare magie, reclutare o abbandonare lungo la strada membri del gruppo, addirittura ucciderli (opzione pericolosissima perché chiama in causa tutte le simpatie degli uni verso gli altri e scatena all'interno del gruppo sequenze di assassini motivati solo dalla vendetta). Tutto a posto, quindi, salvo sul fronte dei combattimenti, vista la scomodità delle icone relative (troppo distanti tra loro).

E passiamo ora a un diritto insindacabile del recensore: il commento (le esigenze di impaginazione hanno fuso insieme recensione e giudizio critico, per cui mi vedo costretto ad avvertirvi: il commento comincia qui!)

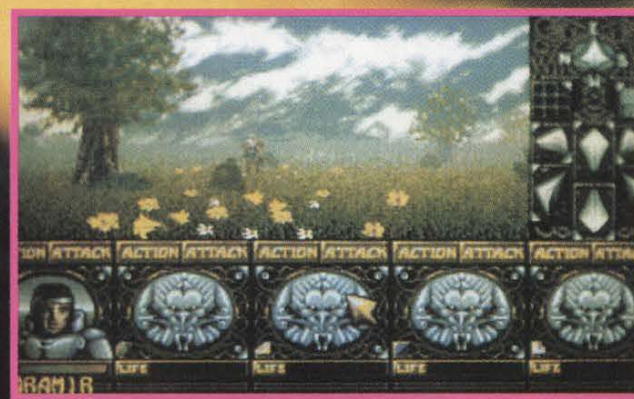
Vi ricordate Crystals of Arborea, sempre della Silmarils? Sì, bene, perché questo Ishar ne ripropone le

routine grafiche e gli scenari con una fedeltà che tra gli addetti ai lavori si chiama "Non abbiamo voglia di rifare tutto, non siamo abbastanza pagati". Per fortuna però anche questo gioco si è dovuto piegare agli standard recenti che vorrebbero i giochi di ruolo in soggettiva con combattimenti pure loro in soggettiva e in tempo reale (l'unica che continua a fare



orecchio da mercante è la SSI che, pur deliziandoci coi due Beholder, continua a mandare avanti le altre saghe con duelli in 3D isometrico). E così anche la Silmarils ha il suo Dungeon Master, con il non indifferente particolare che è tutto all'aperto e quindi la magnifica sensazione di claustrofobia che una serie di sotterranei può generare va tranquillamente a farsi benedire. In favore di una libera esplorazione di bei paesaggi che nel giro di una decina di minuti ci avranno già dato tutto quello che potevano e ci avranno resi più esigenti in fatto di emozioni. Emozioni che tarderanno sicuramente a venire per la manifesta scarsità di elementi coinvolgenti, siano anche soltanto dei bei combattimenti permeati di tensione e con ricompense pari alle fatiche profuse (ergo: con un BEL premio in soldi alla fine).

Già, i soldi, altro tasto dolente: se ne



vedono davvero pochi e di conseguenza è difficile fare tutte quelle piccole cose che sono praticamente automatiche su altri titoli (salire di livello, curarsi, procurarsi armi o armature, ma soprattutto salvare la partita che qui COSTA una cifra).

Cosa ha mai di innovativo questo Ishar, dunque? A quanto pare soltanto tantissimi personaggi da reclutare nel vostro misero gruppetto di cinque uomini (per la serie: usa e getta che è più bello) con la non indifferente particolarità che alcuni elementi del gruppo possono anche non sopportarsi a vicenda e quindi ammazzarsi tra di loro da un momento all'altro. Il che, se vogliamo, è un'iniziativa lodevole, visto che dà finalmente peso al ben noto "alignment", mai sfruttato come si deve.

Ma qualcuno mi deve ancora spiegare perché appena si va un po' avanti nel gioco qualcuno dei vostri comincia ad incassare colpi provenienti da chissà dove per poi morire nel giro di pochi minuti: sono forse le tanto pubblicizzate lotte intestine? O si tratta di qualche nemico invisibile? Oppure sto camminando su qualche trappola o sui carboni ardenti? Misteri della Silmarils.

Comunque un'interessante variante sul genere che dovrebbe potervi appassionare.

G.B.



VALUTAZIONE GLOBALE



DUNE

ETM

Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastica colonna sonora di tipo cinematografico.

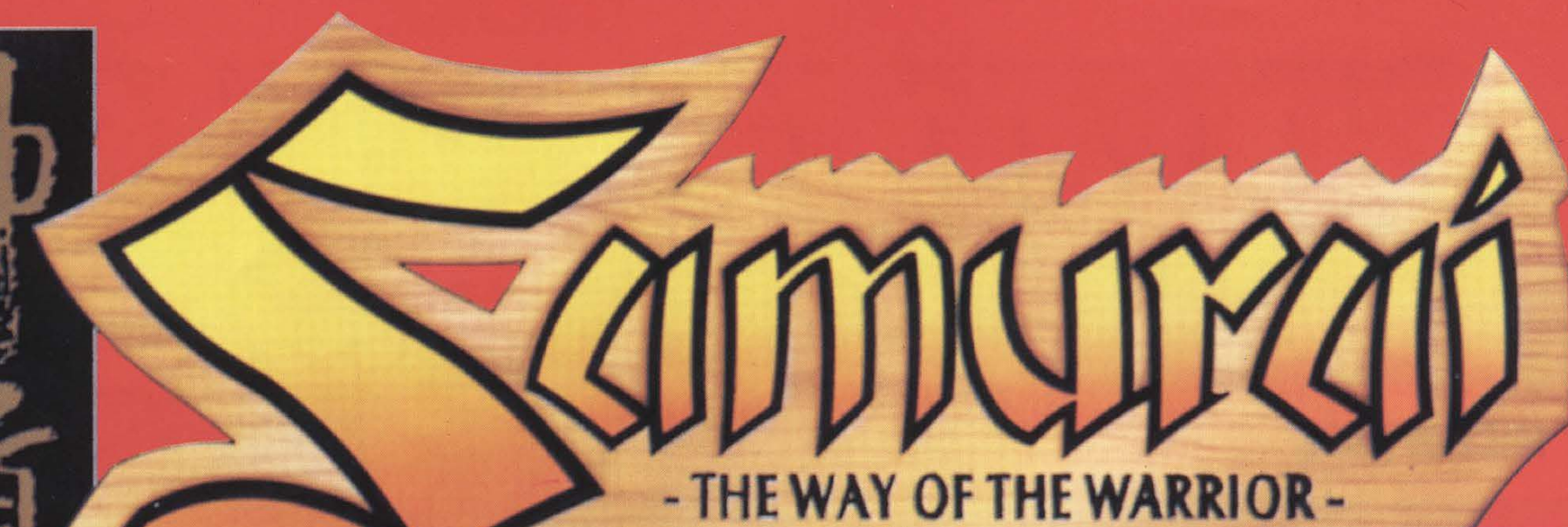
PER PC

**PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO**

**PRESTO DISPONIBILE
PER AMIGA**



LEADER
·DISTRIBUZIONE·



IMPRESSIONS Lit. 49.900

Torniamo ai tempi dell'antico Giappone feudale, dei grandi daimyo, degli shogun, e naturalmente dei samurai, in un'epoca dove la crudeltà degli scontri si sposava con una singolare eleganza e maestà di costumi.

A quell'epoca le battaglie tra clan rivali erano la regola, durante un'epoca di aspre contese per il territorio. La MicroProse ne aveva sfornato una versione in chiave simulativa abbastanza interessante (Sword of the Samurai) mentre la Impressions cerca dichiaratamente una ricostruzione delle antiche battaglie, che avvenivano in un turbine di lame curve e sgargianti costumi.

Ma qui non si bada alle lame (che nel prodotto MicroProse indicavano il livello di difficoltà) bensì ai costumi: proprio l'introduzione fa vedere una serie di sequenze di come è assemblato un abito da samurai. E qui sorge un dubbio: visto il volume degli abiti, faceva così freddo in Giappone? E soprattutto: quei poveretti così paludati riuscivano a muoversi? Sembra decisamente di sì, ma con l'avvento delle armi da fuoco (vedere una certa scena dei "Predatori dell'arca perduta", citata nello stesso manuale) la spada ha perso significato.

Il gioco ha essenzialmente due tempi: una parte tattica su una mappa globale, che mostra le città possedute da due fazioni



in lotta, e una strategica nelle battaglie, che hanno luogo su mappe locali. Sulla mappa globale si devono allocare i coscritti ai vari reparti degli eserciti (samurai, lancieri, arcieri, cavalieri, archibugieri) tenendo conto che per formare una particolare unità occorre un certo numero di reclute. Gli eserciti poi possono essere mossi per il Giappone, fusi con altri, e mandati contro il nemico, sia esso a piedi o arroccato nelle città. Le battaglie sono piuttosto impressionanti se gli eserciti sono numerosi: avvengono su mappe oblunghe che permettono grandi



formazioni e tattiche. Questo si è tradotto in battaglie dove decine di sprite con le forme e i colori più vari si muovono contemporaneamente ai vostri ordini. Una nutrita serie di icone serve per il comando, dando una sensazione di notevole completezza per via della varietà di comandi. Il problema del gioco è però che non c'è quasi null'altro, e secca un po' dover avere l'espansione a 1 Mb solo per giocare. Non si tratta quindi di un gioco d'azione: è strategia pura, avviluppata da un supporto grafico



schieramenti di forze, e prevedono numerosi comandi e una certa attenzione alla rete di passaggio degli ordini (le cosiddette segnalazioni di battaglia). E' questa la parte veramente interessante del gioco, nonché la sua unica ragion d'essere, ed è qui che si gioca veramente. Il programmatore è un entusiasta del periodo, ed è stato molto attento alla ricostruzione storica delle antiche

abbastanza piacevole e supportata da un manuale trilingue abbastanza ricco, ma decisamente carente di contorno; si sa: il pane vuole il companatico.

W.B.

VALUTAZIONE GLOBALE



CIVILIZATION

MICROPROSE

In un gigantesco calderone bolle il brodo primordiale (che c'è per cena? NdMA), che lentamente si consolida in un fertile terreno di sviluppo per le forme di vita. E, in barba a Sim Earth, su tutte spunta l'homo sapiens, dando origine a inarrivabili forme di civiltà.

E qui ci sta bene una parentesi: avete presente quel celebre luogo dove c'è un tipo in piedi che parla e decine di ragazzi attenti (al tabellone della battaglia navale) e coscienziosi (nella pennichella mattutina)? Certo che l'avete presente: si tratta della squola con la q, di cui il romanzo di Arancia Meccanica ci suggerisce una divertente corruzione del nome; non la cito per non beccarmi la prima censura dopo tre anni di onorato servizio. Orbene, in questa valle di lacrime ci sono cosucce nominate ore di lezione: abbiamo quindi la Masietemattica (o anche Matenigmatica), il Litagliamo, le varie Pingue (Ungulese, Fradicese, Manesco, Sdegnolo, Lettino, Spreco...), le Coscienze, il Disdegno, e così via. Ma una in particolare ci interessa: l'ora preferita da Indiana Jones (noto storico/archeologo): la



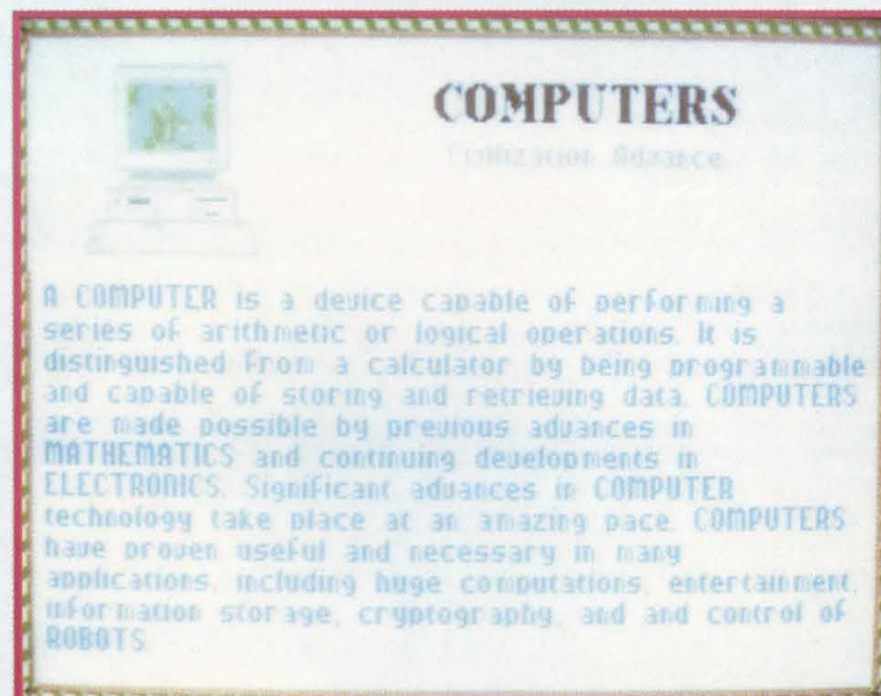
Muffologia, meglio nota come Storia. Questa cosiddetta maestra di vita ci insegna che prima di noi sono vissuti antichi popoli che "eran trecento, giovani e forti, e sono morti!". So che vi costringo a sforzi immani per ricordarne qualcuno, e questo sarebbe assolutamente contrario allo spirito di TGM. Non pensateci, quindi: rilassatevi, distendetevi, chiudete gli occhi (ma continuate a leggermi), e pensate che siete sopravvissuti al peggio, ossia alla terribile citazione delle materie scolastiche (tra parentesi: se qualcuna delle "trascrizioni" non vi fosse chiara, guardate in fondo alla recensione). Ma vi dicevo: ci sono stati tanti antichi popoli che per un motivo o per l'altro si sono estinti; il gioco si propone di affidare il loro destino nelle vostre capaci mani, per essere portati in una seconda vita digitale a eccelsi livelli di progresso e di potere. Per la precisione non tutti quei popoli sono scomparsi, ma vi rimando direttamente al gioco per la lista completa.

Parliamo del gioco, quindi: ogni popolo inizia con un certo bagaglio di conoscenze, che potrebbe essere - tanto per stare allegri - come impiantare una rete di fognature. I vari popoli all'inizio sono vagamente simili, ma tutti hanno un capoccione che prende le decisioni: pel vostro popolo siete voi, mentre i restanti hanno capi "storici" (Napoleone ai francesi, Stalin ai russi,

Hammurabi ai babilonesi, Montezuma agli Aztechi, e via così). Qui occorre dire che il gioco prevede un minimo di sfida, nel senso che dovrete competere con almeno altri due popoli pilotati da Mister 68000. Naturalmente tre contendenti è il minimo: potete aumentare questo numero e scegliere tra cinque livelli di difficoltà. L'unico fattore a vostro vantaggio è che il 68000 piloterà i suoi popoli in base alla personalità del capo: Napoleone, per esempio, avrà una gran voglia di fare bistecche dei suoi rivali, mentre Hammurabi darà la preferenza allo sviluppo scientifico; potrete quindi avere un'idea delle strategie nemiche. Come grande capo del vostro popolo prenderete tutte le decisioni più importanti: quali tecnologie cercare (sono interlacciate), quante tasse imporre, come utilizzare le risorse, come condurre le battaglie, quali alleati scegliere, quali città fondare, e via dicendo. Il gioco avviene su una mappa zonale oscurata: all'inizio la

Pliny completes his epic history:
The **WEALTHIEST** Civilizations in the World

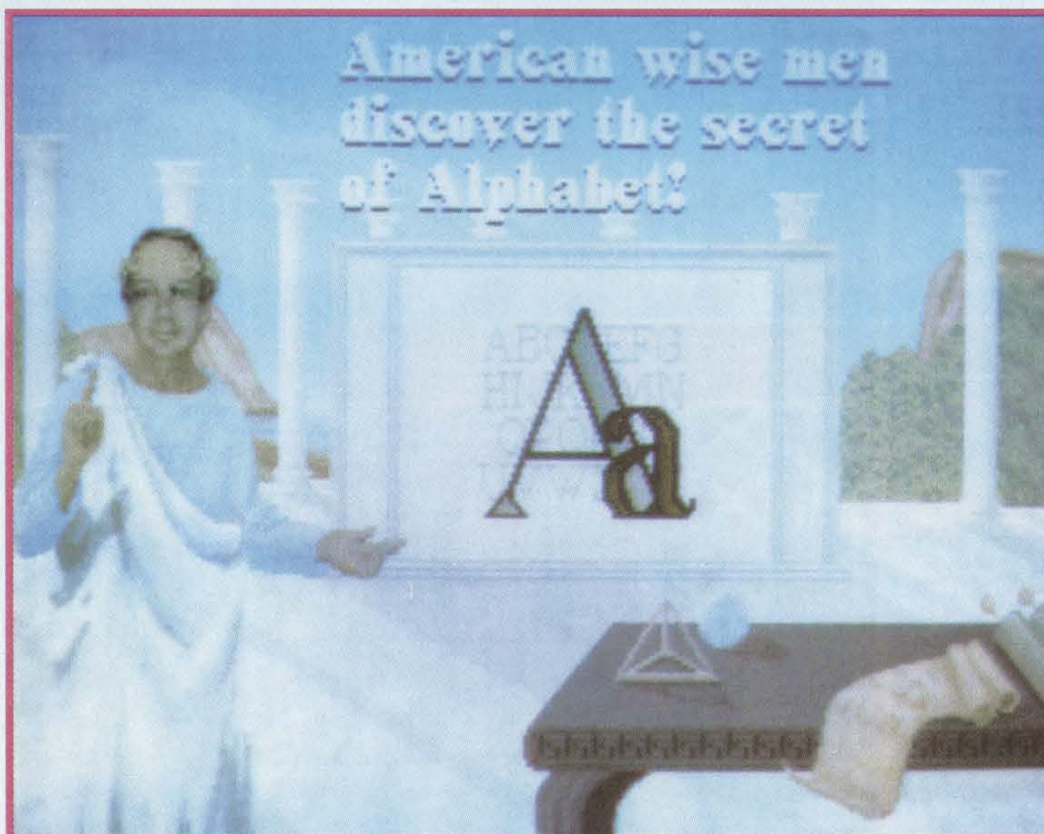
1. The Glorious Civilization of the Americans.
2. The Great Civilization of the Russians.
3. The Fine Civilization of the Mongols.
4. The Mediocre Civilization of the Egyptians.
5. The Puny Civilization of the Babylonians.
6. The Pathetic Civilization of the English.
7. The Hopeless Civilization of the French.



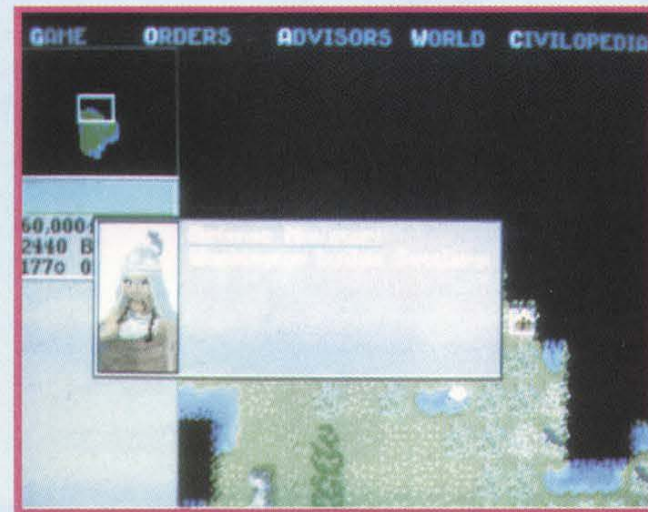


terra è inesplorata e dovete viaggiare per scoprire la morfologia del territorio. Non fa differenza se scegliete di giocare sulla mappa terrestre reale o su una mappa generata a caso: dovete comunque esplorare tutto. Lo stile di gioco sembra quello d'un simulatore militare: muovete i vostri pezzi sulla mappa, badando ai punti di movimento, sia per esplorare sia per combattere. All'inizio avrete solo un carro di coloni, con cui dovete fondare la vostra capitale: si parte nel lontano 4000 Avanti Cristo e si procede in turni di gioco lunghi un ventennio, in cui tutti i giocatori compiono le loro azioni. Lo scenario è totalmente aperto, nel senso che non esiste un modo corretto di vincere; la vittoria può essere conseguita sterminando tutti i rivali, ma il vero coronamento del gioco si avrà con la missione spaziale Apollo, per permettere una migrazione di massa verso il cosmo ricco di promesse. La misura del vostro successo durante il gioco sarà valutata di volta in volta

da famosi storici contemporanei (il gioco si snoda lungo i millenni), che prenderanno in esame diversi parametri. I vostri stessi sudditi valuteranno il vostro operato, e - se saranno soddisfatti - costruiranno di loro spontanea volontà vari abbellimenti per il vostro palazzo reale, che diventerà sempre più lussuoso. Voi stessi potrete intervenire direttamente costruendo nelle vostre città le Meraviglie del mondo, in modo da aumentarne il prestigio. Unico inconveniente: dovete possedere le tecnologie occorrenti: si va dalla ruota agli aerei antiradar, secondo una struttura ad albero che culmina nel già citato progetto Apollo, la meta finale. Noticina finale: TGM non è una rivista di enigmistica, per cui eccovi spiegate

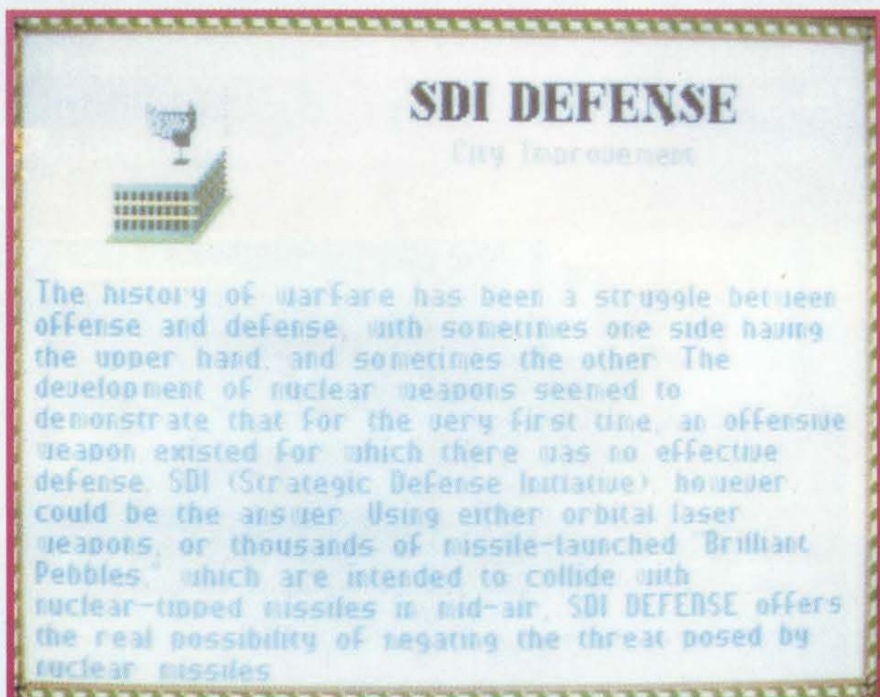


le deformazioni delle materie scolastiche messe all'inizio: la Masietemattica / Matenigmatica è ovviamente la Matematica, il Litagliamo è meno chiaramente l'Italiano, le Pingue (cioè le Lingue) sono rispettivamente Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo, Latino, Greco, le Coscienze sono le Scienze e il Disdegno è il Disegno. E il commento? Eccovelo! Avete presente un tubetto di colla? Ecco, Civilization è una colla altamente specializzata: incolla videogiocatori ai monitor. Non dovete lasciarvi ingannare da una partenza in certo modo dimessa, né dalla grafica più funzionale



che spettacolare, né dalla professionalità della barra di menu: questo gioco vi incatenerà con una ricchezza e un fascino difficilmente ripetibili, e con una profondità di gioco inappuntabile. Vi cito quindi Belloq nei "Predatori dell'arca perduta": "Dottor Jones, noi siamo solo di passaggio nella storia. QUESTA - toccando la scatola di Civilization - è la storia." Tolle le eccessive iperboli mi sembra una citazione azzeccata, quindi, se amate i giochi intelligenti, non venite a raccontarmi storie pietose del tipo "preferisco pomiciare con la mia ragazza" o "devo studiare per l'interrogazione"; fatevi invece un favore: comprate Civilization, giocateci per dieci minuti, e cominciate pure a cercar scuse per la vostra bella o per il gelatinoso professore. Se non ne trovate chiedetele ai programmatori, in fondo è colpa loro...

W.B.

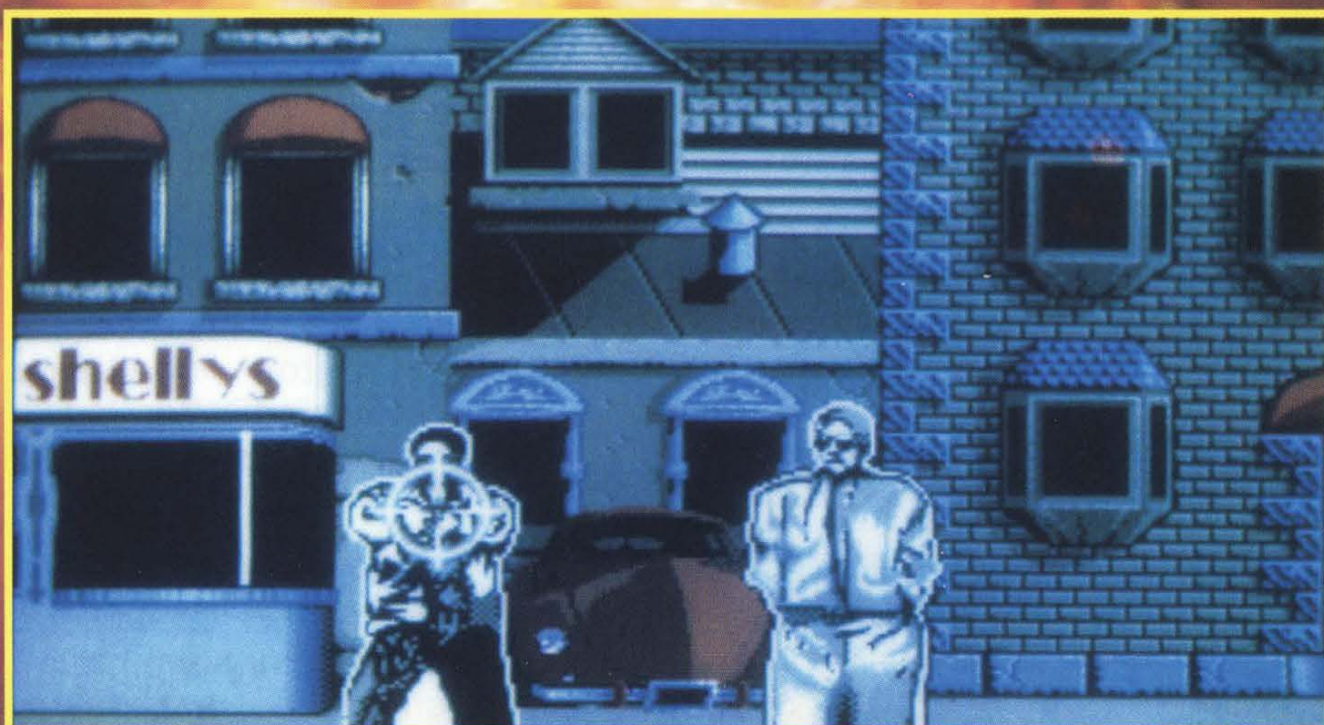


VALUTAZIONE GLOBALE



DIE HARD 2

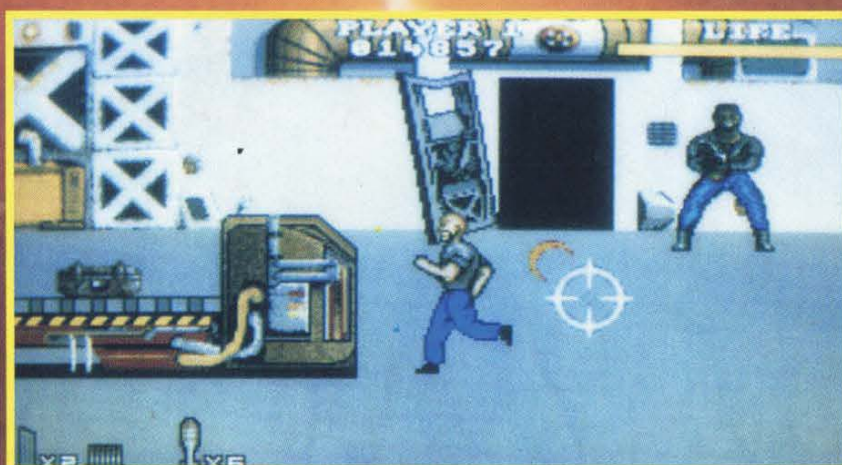
DIE HARDER



GRANDSLAM Lit. 49.900

Til mio nome è McClane, John McClane e sono venuto dall'inferno per combattere il crimine, per riportare in ogni luogo pace e tranquillità, per essere l'incubo di ogni terrorista, potete chiamarmi affettuosamente Freddy...

Era una notte buia e tempestosa, ero ancora in redazione poiché dovevo consegnare ancora tre recensioni e la rivista doveva essere chiusa già dalla settimana scorsa... Erano le tre anti-meridiane,



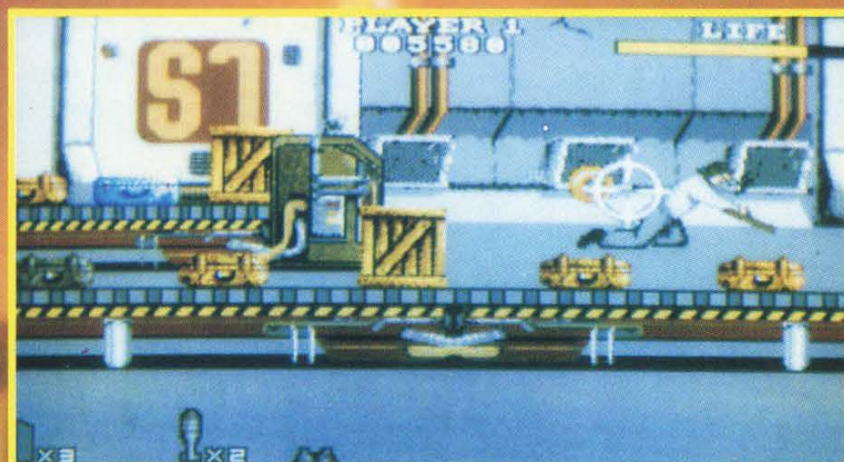
avevo appena finito di lavorare, quando mi ricordai che doveva essere già arrivato da circa mezz'ora l'aereo con sopra la mia fidanzata e quell'essere amorfo della mia futura suocera. "Cavolo! Me ne ero completamente dimenticato!". Corsi in strada, feci per prendere le chiavi della macchina, ma mi accorsi di averle lasciate in redazione. Tornai su in fretta e furia. Il telefono squillò, "maledizione la porta non si apre" (esclamai), clack clack! "Ecco! Finalmente... pronto! Pronto! Pronto! Cavolo, hanno attaccato!" Rovistai tutta la redazione alla ricerca delle chiavi, pregando e spergiurando che il buco nero redazionale non avesse colpito ancora. "Trovate!" Driin! Driin! "Pronto! Sì lo

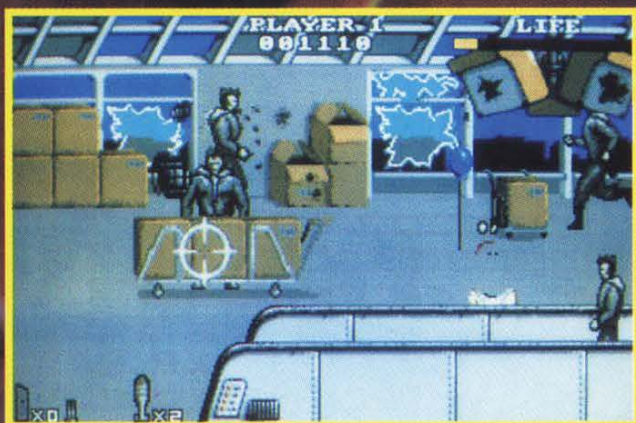
so! Scusami! Sì, sì, no, no, sì... arrivo! Ok! Anch'io ti amo!" Click! Scesi in fretta e furia (parte seconda) e mi diressi alla mia EB 110. Ok! mentre partii pensai che ce l'avrei dovuta fare in circa tre minuti, dodici secondi e settantotto centesimi. "Un'impresa a dir poco impossibile per chiunque, ma non per me: questo è un lavoro per Splash, il redattore più veloce dell'universo!!!

Durante il tragitto, mi vennero in mente un sacco di vecchi ricordi: il casino che successe l'ultima volta che mi addentrai in un aeroporto, come soffrivo quando dovevo andare in macchina con il caporedattore, il fatto che ero appena passato col

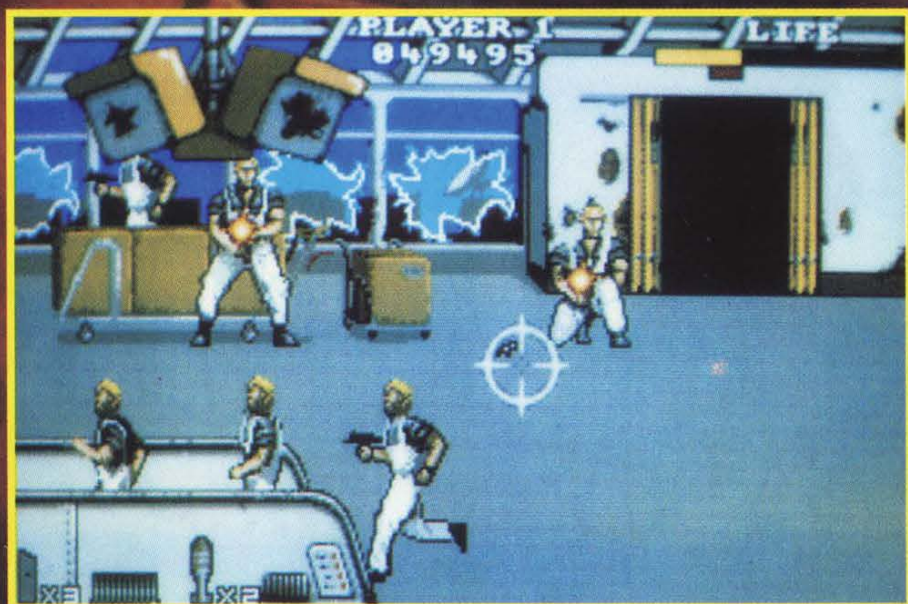
rosso per la quinta volta di fila, e molti altri ancora, fin quando non mi accorsi di aver già superato, e probabilmente da un pezzo, l'uscita dall'autostrada per Linate. Skreek! (Testacoda) e dietro front (dieci chilometri contro mano). Uff! Arrivai con 2.5 nano secondi di ritardo sul tempo

previsto, ma non vidi la mia donna là dove doveva essere. "Che se ne siano già andate? 'Azzo che pazienza!". Entrai. "Ehm! Mi scusi buon uomo, ha visto per caso una bella ragazza, alta, bionda, 98x63x95, occhi grigi, accompagnata da una donna sulla cinquantina?" "Sì bastardo! E sono nostre prigioniere..." BAAM! "Argh! Che dolore, la gamba... maledizione i





terroristi di Pirate Island mi stanno dando ancora la caccia!". Fortunatamente riuscii a nascondermi dietro una strana scultura, "ehi voi!", gridai, "lasciate andare la mia ragazza! Se volete potete tenervi la vecchia, ma lasciate andare la MIA ragazza!". "Eh no! Bello, è te che vogliamo e la tipa qui ci serve!". "Ma cosa diavolo volete ancora da me!?" "Tu hai incastrato il



nostro Generale e, per questo, la dovrai pagare! Ha! Ha! Ha!". Stramaledizione, avevo una gamba malconcia, ma Roxy era nelle loro mani! Ricaricai la mia Skorpion Laser automatica, e cominciai la megacaccia ai terroristi... Non dovevo farmi prendere dal panico, era meglio seguire i loro movimenti e aspettare il momento giusto. Ecco, si sono spostati nella sezione del trasporto bagagli (primo livello). Cavolo, pensai, con il fracasso che fa quel marchingegno non sarà facile riuscire a sterminarli,



meglio trasformarsi nel cattiveria-mode: questo è un lavoro per Super Red(attore)!

Rat-ta-ta-ta! Ok! E dieci li ho fatti secchi. Maledizione, i colpi stanno per finire... e, un attacco diretto in massa... Kablast! Fiuuu! Meno male che avevo con me alcune granate! Uhm! Interessante, spostandomi e perquisendo i corpi inermi dei terroristi trovai della roba molto utile (Sniiff!): il necessario per il pronto soccorso, altre granate, rifornimento di colpi e... un'arsenale d'armi al completo(!!!).

Cosa diav...! Si stanno spostando, meglio seguirli! Qui qualcosa puzza! Non vedo scarichi di letame in giro, eppure... non riesco a capire. Perché mai stanno entrando nell'edificio delle radio-comunicazioni(secondo livello)? Vrooom! Oh! Mio...vrooom! Un aeroplano. C'è il Generale là

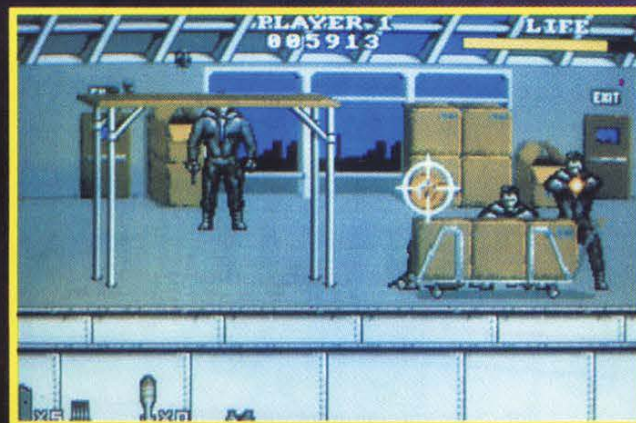
sopra, adesso capisco. Meglio sbrigarsi! Ari-rat-ta-ta! Blastiamoli vivi che è più divertente (che gusto c'è a blastarli già morti?). L'aereo è atterrato (livello tre) e quei maledetti hanno ancora Roxy tra le mani, devo liberarla e nello stesso tempo impedire al Generale di prendere il volo. Rat-ta-ta-ta! Kablast! Ratatata! Ahh!

Vogliono fuggire con le snow-bike (livello quattro), non ce la faranno mai! Bang! Bang! Bang! Come non detto...

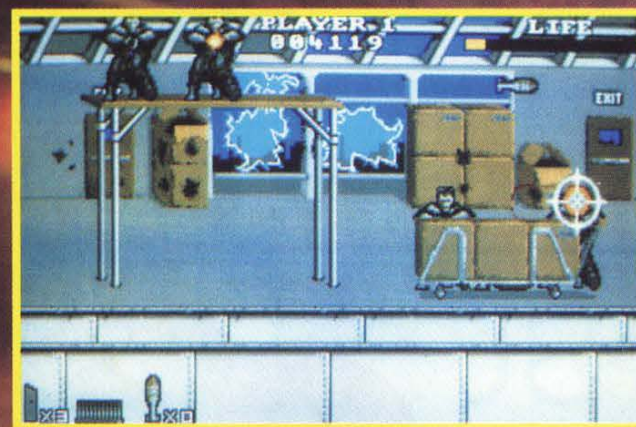
"Generale! Siamo arrivati alla resa dei conti. Non lo prenderai mai quel frottutissimo jet" (quinto ed ultimo livello)! Rattatata.. dueoredopo.. rattatata! Booom! "Roxy, tutto bene?" "Sì amore, tutto bene!" "Ok! E' finita, torniamo a casa!".

"Stop!" "Allora, Steven è andata bene questa scena?" "No! Porketta la miseriaccia, è tutto da rifare, ci vuole più azione, più casino, più blastaggio e per di più ti sei dimenticato di tua suocera!!!" "Oh nooo..."

A questo punto mi sembra più che doveroso spiegarvi che tutta la storia che vi ho raccontato non è altro che un miscuglio tra la trama del film e la mia vita. "Manu? Com'è che ti sta crescendo il naso?" Ehm! Scherzi a parte, Die



Hard II è naturalmente basato sull'omonimo film e, se da codesta recensione ci togliete la parte iniziale e la bellissima Roxy ne ricavate la trama. L'impostazione di gioco ricorda molto Operation Wolf, ma soprattutto Capone. La grafica è definita, ma niente di speciale. Idem per il sonoro. Buone le animazioni e blastaggio a tutto spiano. Cinque livelli secondo me sono un po' pochini, visto e considerato, soprattutto, che alla prima partita sono arrivato al quarto, tuttavia DHII può risultare, come già mi è



successo per Operation Wolf, uno di quei giochi che anche una volta finito può essere sempre valido per un po' di sano divertimento "dagrandevorreifareilcecchino". In definitiva lo consiglio a chi non disdegna questo genere di giochi, per gli altri non sarà niente di speciale.

Emanuele Scichilone



VALUTAZIONE GLOBALE



I SUPERECONOMICI

FIGHTER



BLASTER



BLASTER

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

FIGHTER

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

LEADER

• DISTRIBUZIONE •

HÄGAR

THE HORRIBLE

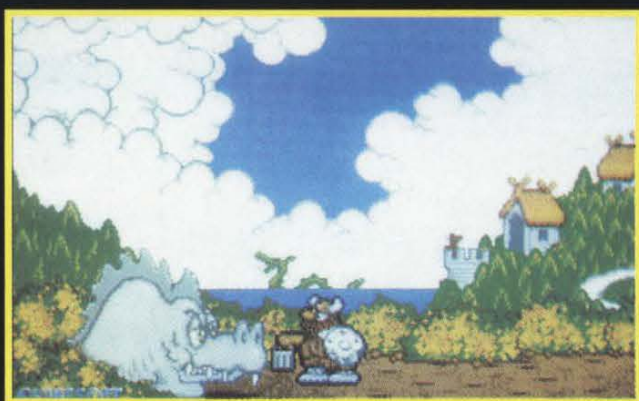
Provate a gridare in piazza Duomo a Milano nei momenti di maggiore affollamento: "Arriva Attila!" (oppure qualche politico o presentatore televisivo che vi sta particolarmente sullo stomaco) e sarà un fuggi fuggi generale. Ma provate un po' a gridare: "Arriva Hagar!". Con ogni probabilità vi rideranno in faccia e vi domanderanno: "E chi è questo Hagar?". Nel migliore dei casi potreste essere accerchiato da ragazzine urlanti che vi chiederanno: "Sammy Hagar (con due G)? La voce dei Van Halen? Dov'è? Dov'è?"

KINGSOFT

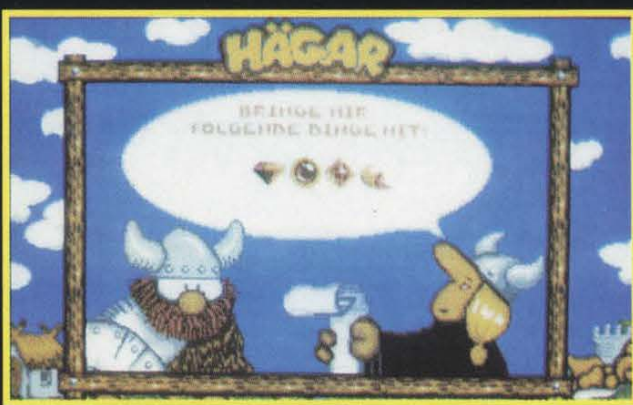
Questo piccolo esempio dovrebbe farvi capire la popolarità di cui gode qui in Italia il vichingo Hagar (di cui mi ero completamente dimenticato fino a qualche giorno fa, quando appunto è arrivata la fatidica confezione).

Va beh, se siete tra quei tre o quattro che adorano il fumetto non state neanche a perdere il vostro prezioso tempo leggendo questa recensione ma correte pure dal vostro rivenditore di fiducia che, per l'occasione, si sarà sicuramente vestito da vichingo per incentivare le vendite.

Scherzi a parte la storia vorrebbe che vostra moglie Helga vi abbia incaricato di andarle a prendere tanti bei gioielli. Peccato che i gioiellieri dell'epoca si chiamino "isole in mano a bande nemiche" e che Hagar abbia da tempo deciso di intrufolarsi nei territori nemici tutto da solo. Sarà così che vi troverete a raccogliere gioielli incautamente sparsi per la strada e a uccidere gli sporadici avversari lungo il cammino. E una volta arrivati in fondo voi toccherà sistemare il



mostro di fine livello per poter ricevere come premio un bacio appassionato da vostra moglie. E poi ripartire alla volta di un'altra delle otto isole (a proposito: ci



sono le password).

Piccolo particolare: le idee del gioco sono scopiate un po' dappertutto (da Super Wonder Boy, Stormlord e addirittura Leander). A cominciare dai negozi dove si possono comprare tante belle armi aggiuntive in cambio di soldi sonanti (i gioielli raccolti vengono tramutati automaticamente in contante) che richiama fin troppo il terzo episodio di Wonder Boy (ma ogni tentativo di paragone è un insulto a quest'ultimo). Lungo la strada, poi, troverete delle porte che sono in realtà dei teletrasportatori del



tutto simili a quelli di Stormlord (e ora che ci penso, anche a quelli di First Samurai) perché scrollano lo scenario durante il viaggio. Resta solo da prendere in analisi il colpo "concentrato" che, similmente a certe armi di Leander, ha il potere di aumentare la carica offensiva della vostra spada a seconda della pressione del pulsante (se volete un esempio più chiaro pensate al beam di R-Type e di tutti gli altri shoot'em up a lui ispirati).

Tecnicamente parlando ci sarebbe sicuramente qualcosa da rivedere. Grafica e sonoro, infatti, sono appena

sufficienti per un computer come l'Amiga, ma la cosa non ci preoccupa più di tanto: siamo abituati a platform a prima vista risibili ma poi in effetti ottimamente congegnati (uno per tutti? Bubble Bobble). Resta solo da vedere se questo gioco ha quel quid che lo trasforma in un gioco giocabilissimo. Ma la risposta è, ahimè, negativa: i combattimenti coi nemici sono decisamente da rifare e la presenza del colpo speciale o

delle armi da lancio salva solo in parte la situazione; bonus nascosti non ne ho ancora trovati (segno che erano nascosti fin troppo bene o che non c'erano proprio) e i "labirinti" degli scenari mi sono sembrati fin troppo banali. Le uniche cose che potrebbero pomparvi veramente su l'adrenalina sono i duelli coi mostri di fine isola (o livello). Un po' poco, forse.

Detto questo, un piccolo dubbio comincia a prendere piede nella mia mente: non è che per caso i programmatori hanno voluto prendere alla lettera il sottotitolo



VALUTAZIONE GLOBALE



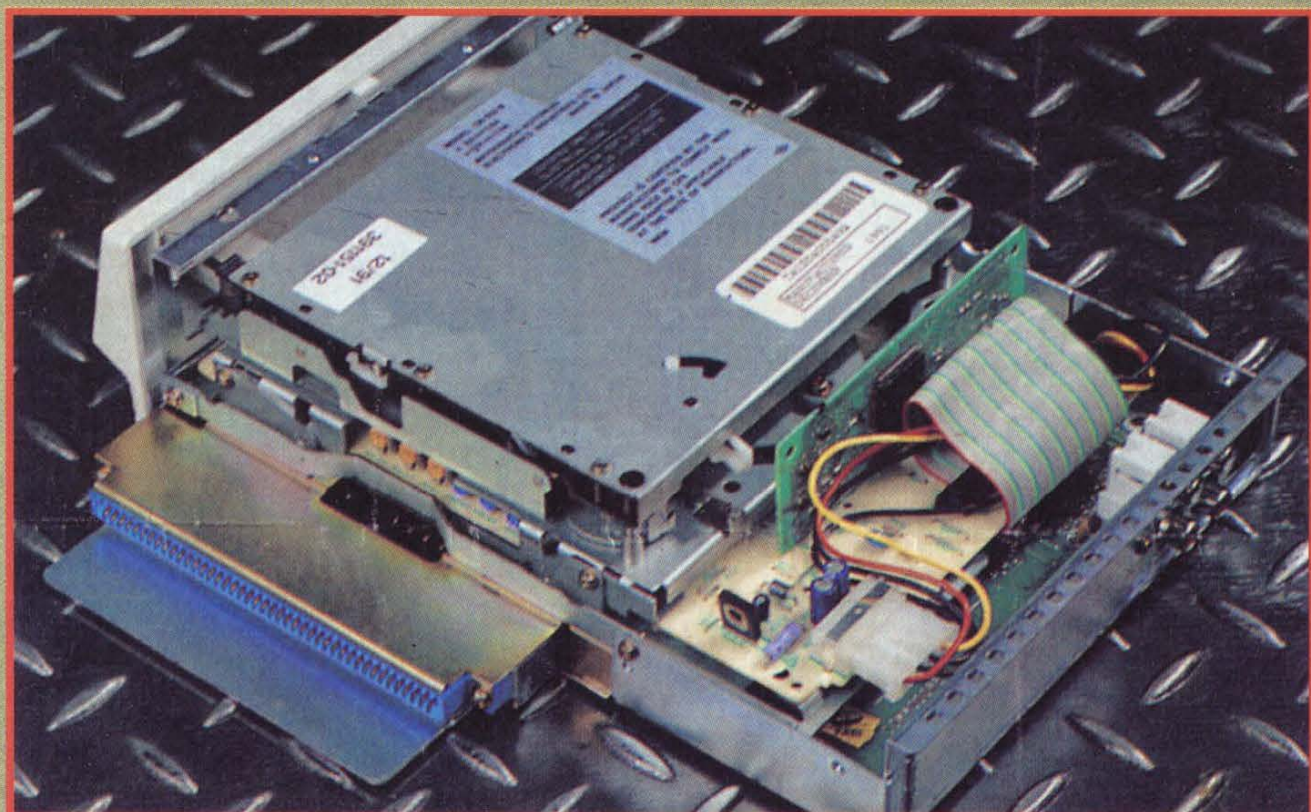
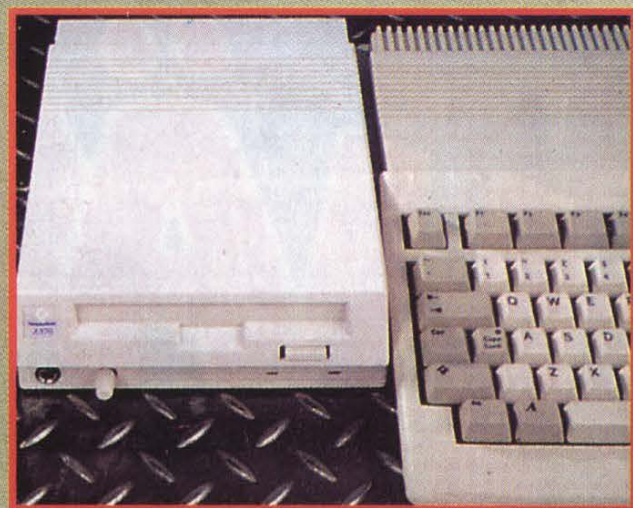
A570

QUESTO SCONOSCIUTO

Ebbene sì, siamo riusciti a mettere le mani sul tanto desiderato adattatore CD per Amiga che permetterà a tutti voi di usare il software per CDTV (che sta per Commodore Dynamic Total Vision e non, come molti hanno detto, Compact Disc da collegare alla TV!).

Quando l'anno scorso la Commodore, colosso dell'informatica domestica, presentò il CDTV molte case di software e non, cominciarono ad interessarsi a quella fantastica periferica che era (e tuttora è) il CD. Il sopracitato supporto risulta essere molto capiente (circa seicento megabyte) anche se ha il grosso difetto che, almeno per adesso, un CD non ha la possibilità di essere riscritto se non a costi esorbitanti

(vedi il Laser Recorder della Pioneer, che attualmente si aggira sui cinquantacinque milioni di lire). Dopo questa piccola introduzione passiamo alla periferica più attesa dell'universo (amighista): l'A570. Una volta aperta la scatola è giunto il momento del collegamento: dopo aver tolto il coperchio (laterale) dell'Amiga potrete vedere il connettore al quale va collegata la periferica. L'A570 dispone di un interruttore che permette l'accensione del sistema e la regolazione del volume del CD, un tasto per l'espulsione del CD (da inserire nel caddy - che, per chi non lo sapesse, è una specie di contenitore in plastica che più o meno si rifà al "guscio" dei normali dischetti da 3 e 1/2) e infine due diodi (volgarmente noti come led) che indicano l'accensione del sistema e l'accesso al compact disk. Da notare che se volete potrete collegare delle comode cuffie nella porta che è presente davanti all'unità. Una volta acceso l'Amiga e aver preventivamente collegato l'A570 quest'ultimo fa apparire il logo del



CDTV che sostituisce la tradizionale manina dell'1.3 (o il drive con dischetto del A500 Plus); normalmente i CD sono noti per la loro robustezza (a meno che non li graffiate con un taglierino come ha fatto un tipo di mia conoscenza, vero o mio onnipotente caporedattore?) ma il discorso che va fatto per i CD contenenti del software è un po' diverso: se un CD musicale subisce un leggero graffio si può comunque ascoltare senza particolari problemi, ma se questo dovesse succedere a un CD contenente software alcune informazioni andrebbero perse comportando un malfunzionamento di tutto il software. L'A570 permette di usare vari tipi di CD: quelli audio (e se non avete un normale lettore di CD ora dovrete essere a posto), quelli audio con l'aggiunta di schermate grafiche statiche (CD+G), quelli Cd+Midi (che vi permetteranno di ascoltare la musica che esce dal CD mixandola

con il sonoro dell'Amiga e in ultimo i CD-ROM contenenti il software applicativo per il CDTV, potrete anche utilizzare i CD-ROM normali però solo da Workbench o da Shell (molti programmi per CDTV richiedono per funzionare almeno un mega di chip RAM, vi converrà quindi fare attivare il vostro Fatter Agnus (la cui sigla è 8372A, per la cronaca) se avete un Amiga 500 direttamente antecedente al Plus. Se invece il vostro Amiga è appartenente alla categoria Plus non dovrete far attivare un bel niente visto che questo modello ha un mega di chip RAM di base.

Brutte notizie per chi invece ha un Amiga che monta il sistema operativo 1.2, in quanto l'A570 non funziona assolutamente con questo computer. Il problema che potrebbe sorgere con più frequenza è rappresentato da frasi del tipo "ma allora ho bisogno dell'espansione!"; nessun problema, infatti la Commodore ha pensato agli utenti con problemi simili inserendo all'interno dell'A570 un connettore che permette di aggiungere, tramite un modulo d'espansione, altri due megabytes di fast RAM (cioè l'espansione convenzionale che attacchereste allo slot laterale che collega il lettore CD all'Amiga).

Un'altra caratteristica decisamente interessante è senza dubbio il bus d'espansione che si trova posteriormente al lettore CD; questo bus consentirà in futuro collegamento di periferiche che usano lo standard SCSI (hard disk esterni) e LAN (Local Area Network, in pratica il collegamento in rete di più computer).

ED ORA...

UN PO' DI RIFLESSIONI

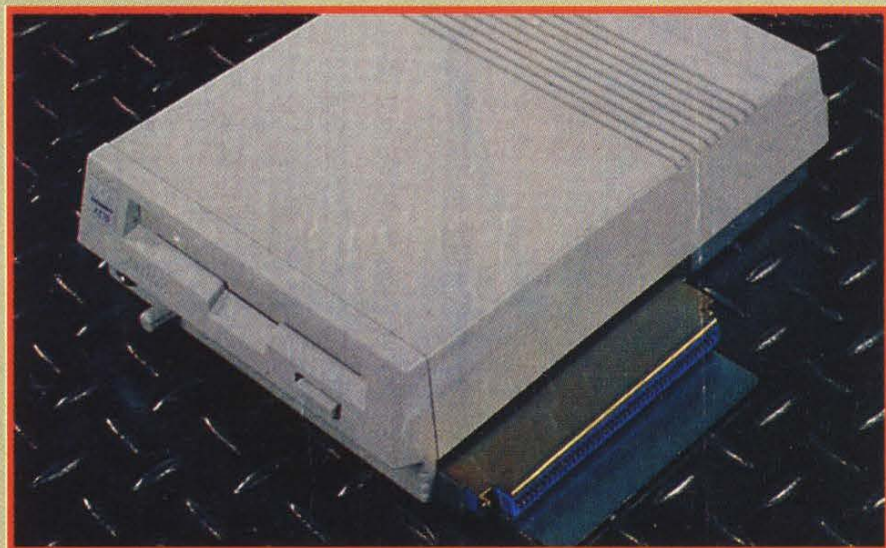
Senza dubbio, dover riempire seicento megabytes di dati su un solo CD può aprire la strada allo sviluppo di molti pacchetti software prima impubblicabili per l'esagerata quantità di dischetti richiesta.

Pensiamo un attimo a titoli come *Hearth Of China* o *Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge*, che occupano una quantità esorbitante di dischetti: non sarebbe meglio avere entrambi i titoli su un solo Compact Disk risparmiando sia spazio sia tempo (sempre che Dynamix e Lucasarts vadano un giorno d'accordo)?

Oltre alla capienza c'è anche da dire che i titoli su CD potranno avere un sonoro degno di questo nome; se pensate poi che questo nuovo supporto non sarà usato solo in campo ludico potrete facilmente immaginarvi quante possibili applicazioni potranno nascere (per esempio che ne dite di un programma grafico che permetta di usare centinaia di font diverse, pattern, disegni predefiniti e che vi permetta di salvare il vostro lavoro su un normale dischetto per Amiga?). Una cosa che mi è dispiaciuta veramente è l'omissione da parte della Commodore dello slot video presente nel CDTV che permetterà di connettere la scheda Advanced Video Mode (AVM per gli amici - e che tra l'altro verrà incredibilmente fornita in omaggio nei prossimi CDTV) a ventiquattro bit con un vero e proprio Full Motion Video (ovvero animazioni lette direttamente da CD a sedici milioni di colori in movimento, praticamente un televisore); questa mancanza può essere compensata dal fatto che gli utenti Amiga possono decidere di comprarsi il DCTV (non è un errore di stampa!), ovvero una scheda da collegare alla porta RGB dell'Amiga per avere il medesimo risultato - peccato che costi quasi un milione!

Ritornando a parlare di software prettamente ludico per adesso ho

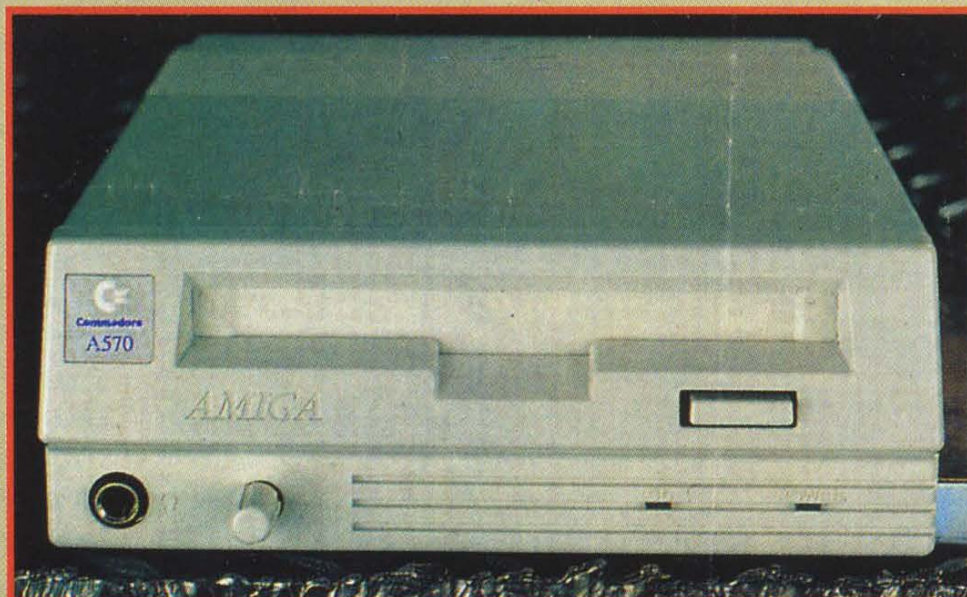
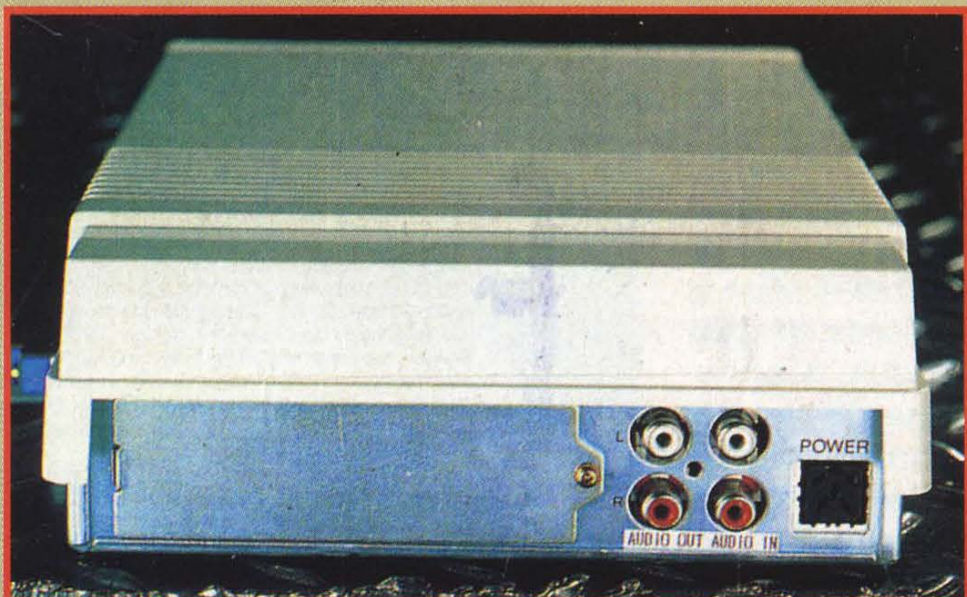
potuto dare un'occhiata a un po' di titoli tra cui: una versione di *Lemmings*, una di *Xenon 2* con il sonoro remixato e fatto veramente bene, *Wrath of the Demon* con anch'esso le musiche completamente rifatte, un giallo interattivo nomato



Psycho Killer (che gode di belle animazioni e discrete digitalizzazioni) e infine un programma che, se mantiene le aspettative, sarà il primo grande successo per CDTV: *Planet Side*, il simulatore totale di combattimento aereo con armi supertecnologiche e che vanta un'introduzione a dir poco incredibile. In conclusione l'A570 rappresenta una valida alternativa per tutti i possessori di Amiga offrendo una notevole capienza e un tempo di accesso minore a quello di un comune floppy disk.

A parte *Planet Side*, il software che è attualmente disponibile non è niente di eccezionale (anche l'Amiga all'inizio aveva del software scadente quindi non disperate); noi di TGM comunque confidiamo che, quando l'adattatore e il CDTV si saranno affermati sul mercato non tarderanno ad uscire titoli che vi faranno sentire orgogliosi di essere possessori di un CDTV o anche di un A570.

Stefano Petrullo

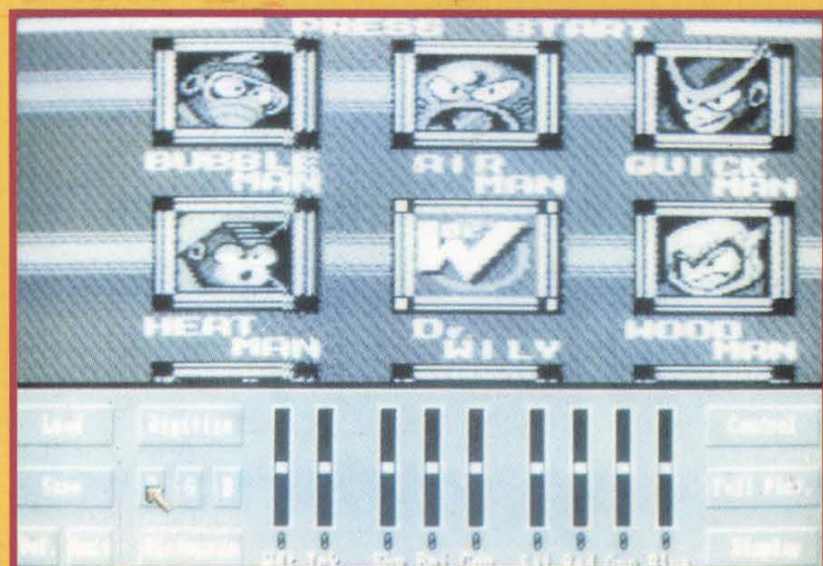


DIGITALIZZIAMOLI VIVI!

No, quello che vogliamo dire non è "usare la digitale per avvelenare qualcuno", ma - tecnicamente parlando - "pigliare immagini statiche da una qualche sorgente e trasformarle in immagini in un qualche formato grafico per Amiga". Siamo tecnici o no?

Prima o poi a tutti viene in mente di utilizzare il proprio Amiga per qualcosa di più di una partita all'ultimo gioco della Psygnosis: di solito si comincia con il farsi prestare un Deluxe Paint dal vicino disegnando qualcosa qui e là (magari Sonic come fa sempre Gabriele), poi si passa a una versione qualunque del Soundtracker e ci si sente in pace per un po'. I più portati per la parte audio

Ed ecco a voi, Mega Man 2 per NES! Il segnale non era standard, ovviamente.



a questo punto cominceranno a campionare effetti per crearsi nuovi strumenti, ma i patiti della sezione video? I più complessati (come me e Giancarlo) intraprenderanno la strada del ray-tracing con tutti gli annessi e connessi, mentre gli altri cominceranno a cercare di "catturare" schermate da tutte le parti, videocassette, fotografie e così via. Questa classe di individui (sembra di stare a Quark!) si divide in due parti: i patiti dello scanner (essenzialmente - ma molto! - una specie di fotocopiatrice capace di leggere anche le diverse tonalità di grigio e - nei modelli più avanzati - i

Per la serie "esperimenti falliti": il CDTV (il logo bizzarro è dovuto al movimento incessante di quest'ultimo).

Questo, attualmente, è l'unico modo di vedere Sonic su Amiga - spiacenti...





Il Video+ e i suoi cavetti!



Il Video+ da un'altra angolazione.

colori e inviarli al computer sotto forma di dati) e quelli dei digitalizzatori. E finalmente ci siamo arrivati!

Il Video+ è proprio uno di questi: una volta collegatolo alla parallela e alla porta del monitor, permette infatti di digitalizzare immagini RGB fornite da una qualsiasi sorgente come telecamere, videoregistratori e balle varie - noi ci abbiamo provato anche con il NES, il CDTV e il Megadrive, ma da quello che potete vedere dalle tre fotografie i risultati non sono stati decisamente eccellenti: il problema stava tutto nel segnale, ma quando ce ne siamo accorti di foto non ne potevamo più fare e così vi siete persi i nostri successivi capolavori come Alex in tutù che balla con Max (finta clamorosa).

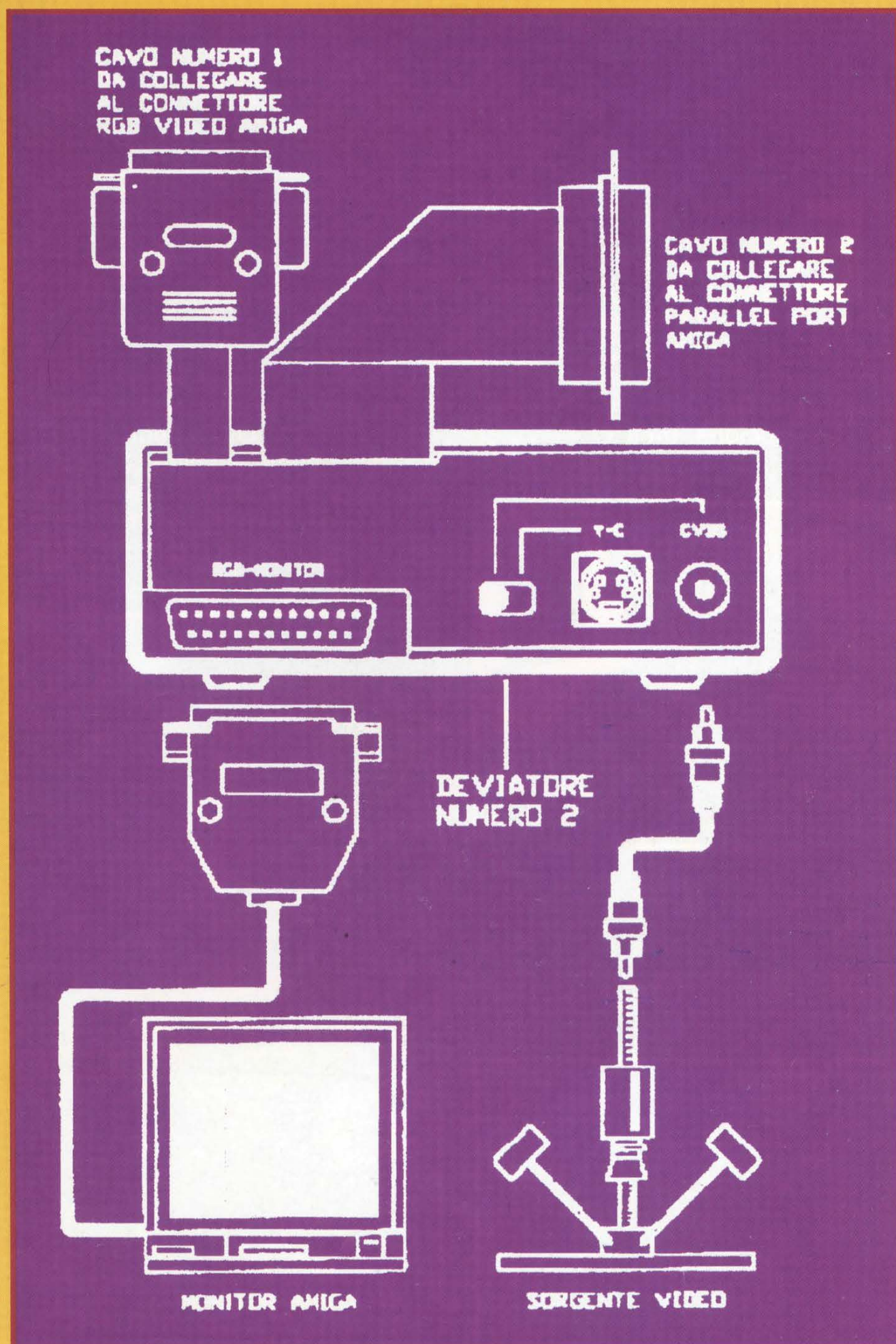
L'operazione standard del programma è quella di "catturare" contemporaneamente le tre immagini del rosso, verde e blu: per risultati migliori però è consigliabile catturare singolarmente i tre colori e mixarli in un secondo tempo - ovviamente, quest'operazione è più lunga e porta via più memoria, ma è discretamente paragonabile al metodo delle "gelatine" usato con i digitalizzatori più potenti come il Videon e così via. Se invece desiderate un'immagine in bianco e nero (meglio dire in toni di grigio) bisogna usare solo l'immagine del rosso. Il programma inoltre

permette di modificare i vari parametri di digitalizzazione delle immagini come la luminosità, il contrasto, la saturazione e così via ed è persino possibile controllare la qualità e la quantità del segnale presente grazie ad alcuni grafici - per poterlo modificare invece dovrete agire direttamente sulla macchina, provvista di due potenziometri che controllano il colore e il livello delle immagini.

Macchina e software sono piuttosto spartani ma efficaci: sul Video+ vero e proprio sono presenti (come potete vedere dalle foto) l'ingresso RGB dell'Amiga, i due potenziometri di prima, una presa RCA-CVBS, una presa Y-C (mai sentita prima), un interruttore per selezionare una delle

due suddette prese e un selettore per il segnale esterno o per il segnale Amiga. Il programma invece prevede ben poche opzioni: salvare/caricare un'immagine, "catturare" i tre colori insieme, "catturare" i singoli colori, visualizzare i grafici analizzanti il segnale, modificare i settaggi di luminosità, contrasto e colore, mixare le tre immagini in un solo disegno e basta.

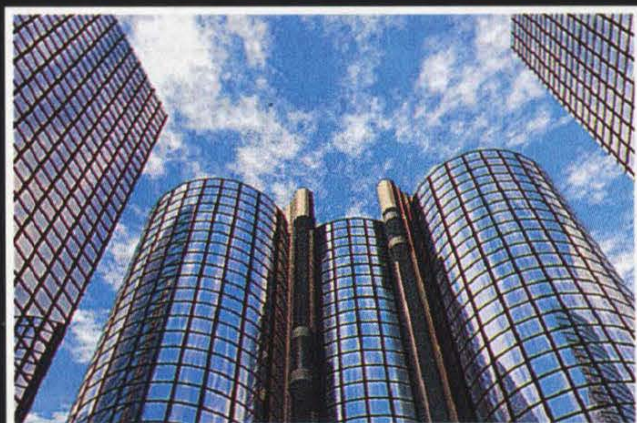
A voler essere precisi, non si sente la mancanza di molto altro: il Video+ è l'ideale per cominciare a impraticarsi in questo campo, ed è pertanto consigliato a chi è più o meno interessato ad ampliare i confini del suo Amiga in campo grafico.



“Eh, sì, lo so, c’era un bel sole, ma a me Riccione non piace, sono andato in piscina o da un’altra parte... E poi perché proprio quei gironi?”. Vergognatevi! Di che cosa può parlare TGM Action se non di computer? Oh! Dov’ero rimasto? Ah, sì: a Riccione, tra il 17 e il 20 di



Nathan, di Alessandro Saponi - Programmi utilizzati: Image 2.0, ADPro, Image Master su Amiga.



Aprile si è svolto il Bit Movie '92, ovvero la Mostra Nazionale di Computer Art. Ovviamente la parte del leone come al solito l'ha fatta la sezione Ray-Tracing: quest'anno è stata confermata la tendenza (almeno in Italia) a usare l'Amiga in

**Balambalis I, di Antinio de Lorenzo -
Programmi utilizzati: Image 1.1 su Amiga.**





Boeing 747, di Gianni Maiani - Programmi utilizzati: Imagine, Vista pro, Scenery Animator, ADPro su Amiga.

Bambalais II e, ovviamente, The Ancient World Revisited: Mesopotamia.

Quest'anno si è visto praticamente di tutto: c'era chi ha duplicato "a mano" con Imagine 2.0 l'effetto del "morphing" con un rifacimento in chiave umoristica della mitica scena di Terminator 2 quando il T-1000 esce dal pavimento - a quanto abbiamo sentito, il lavoro è stato

immane visto che l'autore (Daniele Casadei) ha dovuto "trascinare" punto per punto la figura nelle varie posizioni - intitolata Linoleum su Amiga e chi ha deciso di crearsi da solo un programma che emulasse tale effetto: così ha fatto Guido Quaroni con Pongo sempre su Amiga.

La giuria ha premiato il veterano Renato Tarabella con Sfaccio (Amiga) al primo posto, Eva Cortese con Par I (Amiga) al secondo e Linoleum (Amiga) al



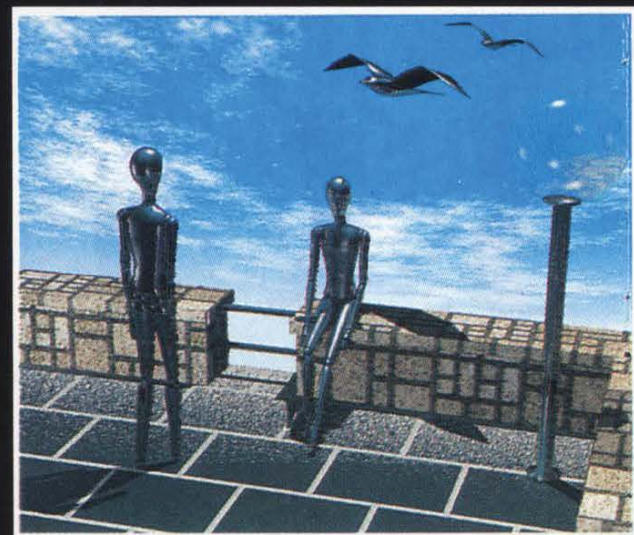
terzo, mentre il pubblico ha preferito considerare quest'ultimo come vincitore. Per quanto riguarda le animazioni in 2D hanno vinto A day at the beach (Amiga) di Eric Schwartz, La mosca (Amiga) di



Orò & Acciaio, di Ginzi Maiani - Programmi utilizzati: Imagine, Scenery Animator, ADPro su Amiga.

Gianni Maiani e 500 TL vs Countach (Amiga) di Marco Maltese; l'immagine statica premiata infine è Atelier (Amiga) di Alessandro Saponi, scelta sia dal pubblico che dalla giuria.

Come avete potuto vedere, l'Amiga oramai la fa da padrone - che ne



Incontri, di Giuseppe Milko - Programmi utilizzati: Imagine 1.1 su Amiga.

direste se TGM Action cominciasse a occuparsene? Beh, noi ci stiamo pensando, e in particolare stiamo prendendo in esame la possibilità di illustrarvi il mitico Imagine e il semplice Real 3D (l'unico programma davvero alla portata di tutti in questo campo). In ogni caso, voi fateci sapere le vostre opinioni. Ne ripareremo a Settembre (frase molto poco felice)!

Marco Auletta

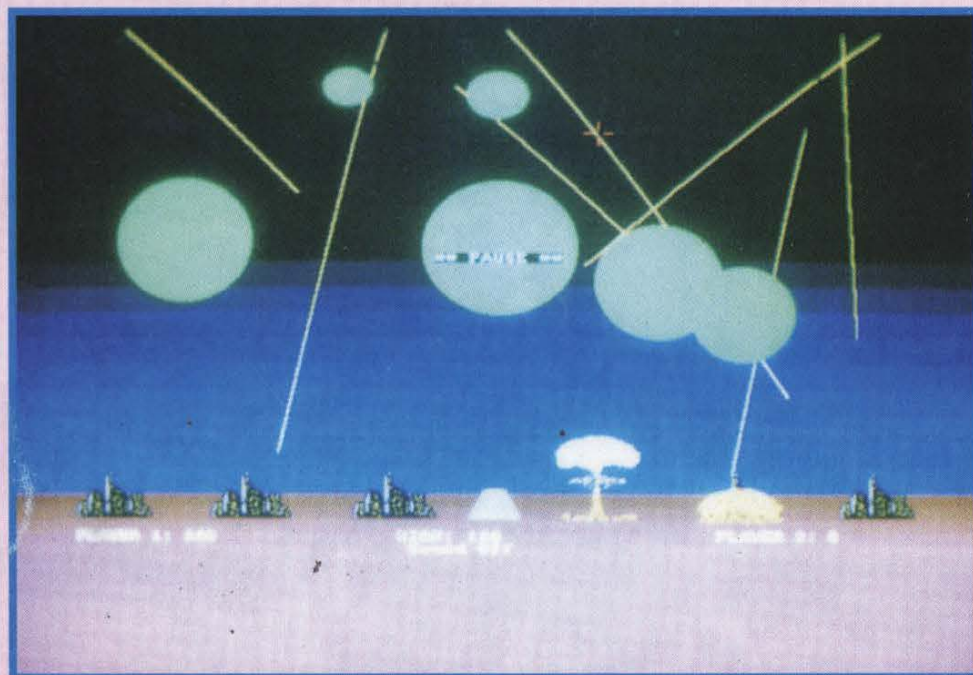
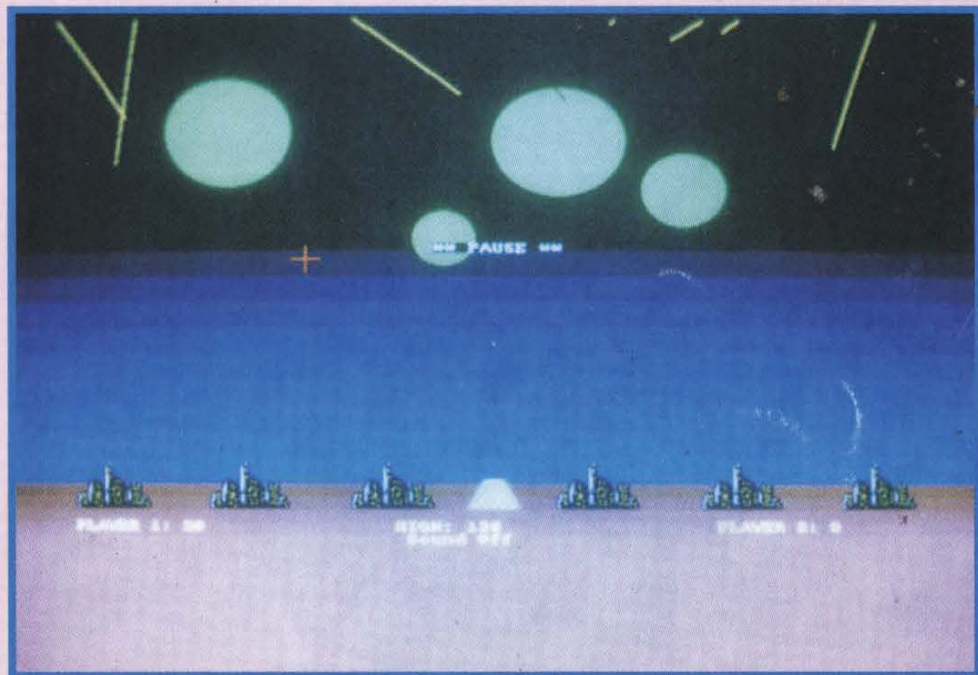
The Ancient World Revisited, Mesopotamia © Taisei Corporation, Tokio - immagine sviluppata su workstation della durata di 5' e 57" partecipante alla Sezione Video.

MISSILE COMMAND

Ricordate il magnifico coin-op Atari dotato di trackball che spopolò in tutte le sale giochi? Bene, è giunta l'ora di rispolverare le vostre capacità con questa versione PD che ha dell'incredibile. Tutto quello che dovete fare è difendere le vostre

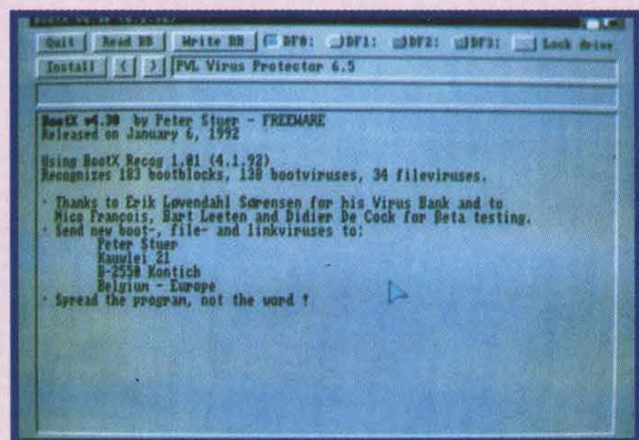
città dagli attacchi missilistici mediante un apparato SDI "fatto in casa" - piuttosto che da un sistema di satelliti, il vostro sistema di armamenti è composto da una rozza ma efficace postazione lanciamissili, ma non disperate: con un po' di abilità e fortuna riuscirete a bloccare

in tempo tutto quello che gli avversari decideranno di scagliarvi in testa. Fate particolare attenzione ai missili autocercanti: potrete eliminarli solamente "ingabbiandoli" in due esplosioni, pena la perdita certa di una città. Buona Fortuna!



UTILITY

BOOTX

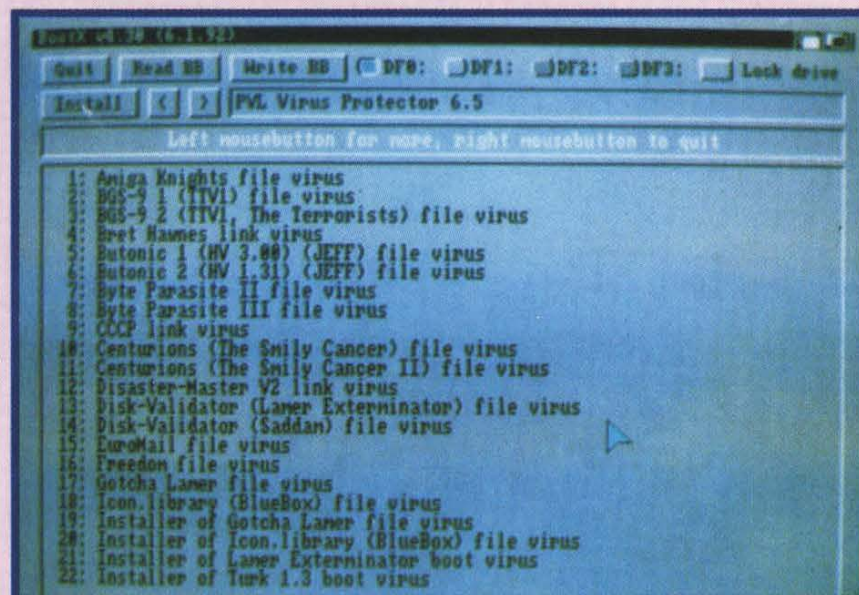


Prima o poi, i meno accorti tra voi (o anche i più accorti ma più sfortunati) avranno senz'altro fatto la poco piacevole conoscenza con un virus qualsiasi (magari passato da un disco copiato). Orbene, tutti sanno che i virus si dividono in due categorie: quelli che infestano il bootblock (la traccia zero del disco) e gli "altri". Come fare a eliminare quelli residenti nel bootblock lo sanno un po' tutti - al limite basta

usare l'opzione Install del Workbench! Ma come fare per i cosiddetti "altri"? Semplice, si usa un antivirus! Grazie, direte voi, e dove lo peschiamo? Proprio qui! Il programma chiamato BootX presente sul dischetto non è altro che un versatilissimo antivirus (tra le altre cose) che provvede a: 1) controllare i bootblock dei dischetti, 2) eventualmente ripulire i suddetti se infettati, 3) controllare il "resto" del disco e scovare eventuali infezioni non sulla traccia zero, 3) installare alcuni bootblock d'utilità tratti da una libreria inclusa con il programma. Per delle istruzioni più particolareggiate e per un linguaggio più tecnico (il mio avrà senz'altro scandalizzato i numerosi

puristi del genere) vi rimandiamo direttamente al file di istruzioni che sta - ma guarda che caso - sul dischetto insieme al resto. Buon utilizzo!

Marco "Parla Come Mangia" Auletta



ABRUZZO:

LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:

AVELLINO - GIOCATTOLE LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Via Bogner 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:

COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:

PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEO LANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:

LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12

LIGURIA:

BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casacchie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SESTRI Ponente (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale

VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)

PIEMONTE:

ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIÈ (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:

BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:

CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavarò 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:

CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scallita 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:

AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:

FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76

VENETO:

CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta, 4
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
PORTOGUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

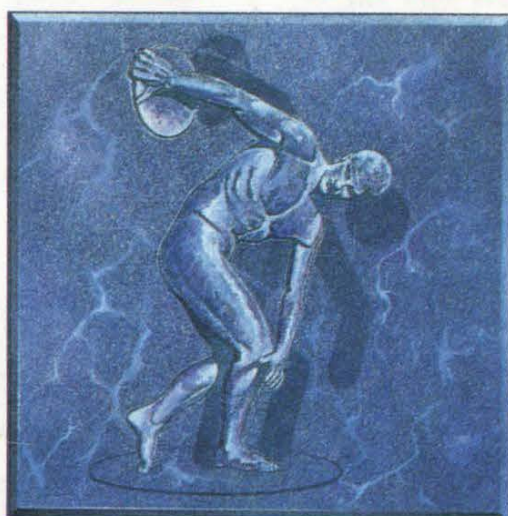
QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI



Presenta



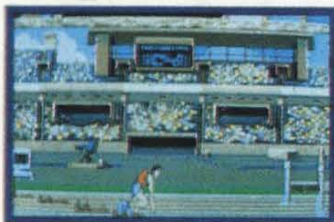
THE SPANIA GAMES '92



COMPETI
CON I
MIGLIORI

LA SENSAZIONE DI PARTECIPARE ALLE OLIMPIADI!

OLTRE 30 GARE!
TUTTE le discipline di atletica
leggera... animazione stupefacente e
azione mozzafiato!



GESTIONE DELLA SQUADRA
Allena i tuoi atleti per la più
importante competizione dell'estate.

**PROGRAMMA E
MANUALE
IN ITALIANO**



L'ALBUM DELLE CELEBRITÀ
Nella confezione la storia dei giochi
e delle imprese dei vincitori di tutti
i tempi. Possibilità di mettere a
confronto le prestazioni dei
componenti della tua squadra con
quelle dei detentori dei record
mondiali.



GIOCO DEI GIOCHI

AMIGA. PC & COMPATIBILI

LEADER

• DISTRIBUZIONE •